プログラムポシェット

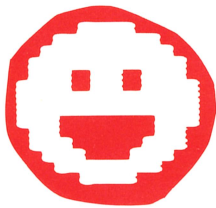
テクノポリス増刊



対応機種

PC-8001,mkII	5本
PC-8801,mkII	8本
PC-6001,mkII/6601	3本
FM-7/NEW7/77	5本
X1シリーズ	4本
M5(Pro.,Jr.)	4本
MZ-700シリーズ	3本
MZ-2000/2200/80B	1本
JR-200	3本
MSX	3本
PASOPIA(7)	1本
ファミリーコンピュータ	1本
PB-100ファミリー	3本
PC-1500/1501	1本
PC-1251/1255	1本

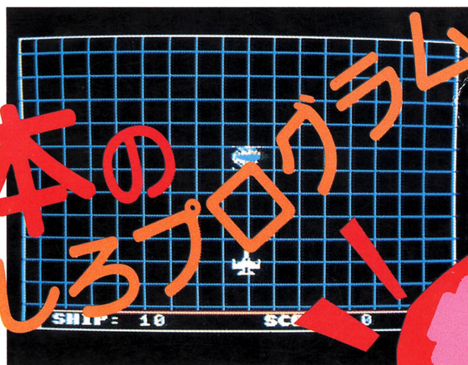
RUNRUN添削教室
PC-8001,mkII/PC-8801,mkII
いざマシン語でグレードアップ!



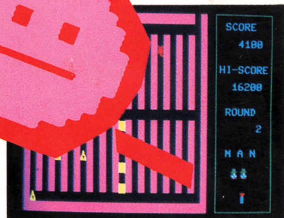
手軽に打ちこめるプログラム満載誌

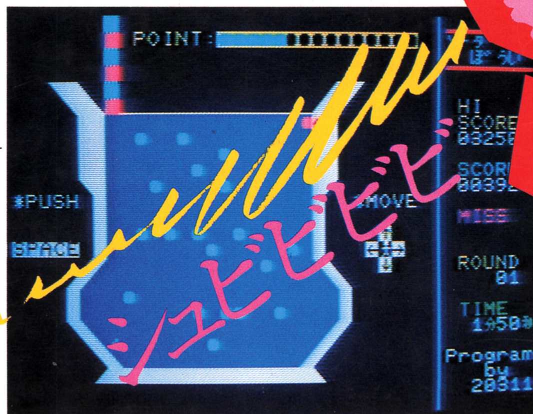
●定価 ¥330

42本のおもしろプログラム

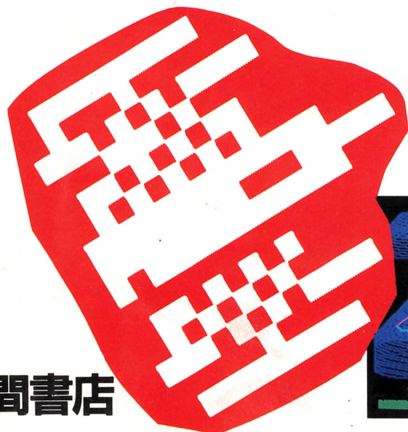


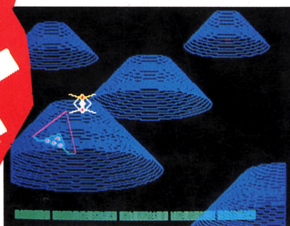


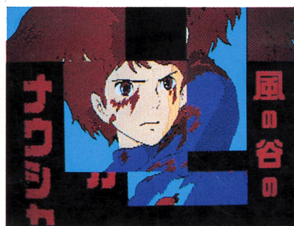


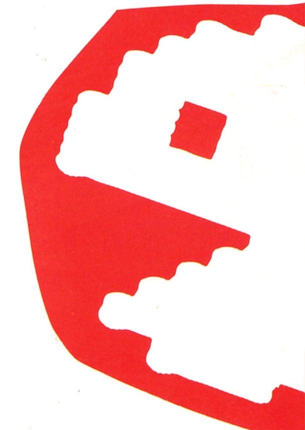


シュビビビビ









徳間書店

VOL.5

CASIO

ゲーム創りの名コンビだ！

カシオMSXに「ゲームランド」を合体。ボクだけのゲームが創れる。

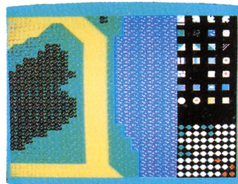
カートリッジをポン！と合体。なんとノンプログラミングで自分だけのゲームが創れてしまう。

ゲームを創る快感！をよ〜く知っている僕たちに、またひとつビッグなニュースが飛び込んできた。カシオの「ゲームランド」を、PV-7に合体！な、なんとノンプログラミングで、自分だけのオリジナルゲームが創れてしまう！操作手順も、メニュー選びもモニター画面に次々と表示される…。つまり、コンピュータと対話しながら、ゴキゲンなゲームを完成することができるってワケだ。



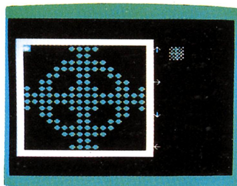
カシオオリジナルソフト
「ゲームランド」
¥7,800

まずはゲームの背景を創る



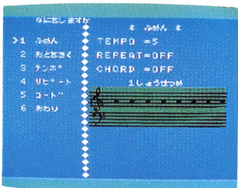
ゲームの背景は、背景を動かす（スクロールする）方法と動かさない方法、どちらも選べるんだ。絵は、1ドット単位に細かく描けることはもちろん32種類のタイルパターンの中から自由に選んで使うこともできるゾ。

キャラクタを創る



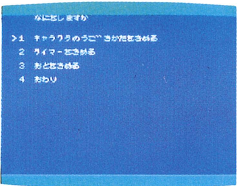
ゲームの主人公は、敵は、どうしようか？OK！キャラクタは、20枚のサンプルから選べるし、もちろん自分で創ることだってできるゾ。

ゴキゲンな効果音を創る



ゲームの楽しさを倍増させるのがサウンド効果。メロディ音を作曲したり、サンプル曲から選んだり…。また、爆発音やSF音・キャラクタの動く音など、イメージ音も自由に選ぶことができるんだ。

ストーリーを創る



ゲームスタートや、ゲームオーバーの音、そしてキャラクタの動きや強さ。タイマーの使い方や、効果音の使い方などなど、自分だけのストーリーを決めると、オリジナルゲームはいよいよ完成だ。さぁ、みんなを呼んでキミのゲームでじゃんじゃん遊ぼう！

ゲーム創りがさらに楽しくなるオプション群。

■タッチパネル TP-7 ¥19,800 ■ジョイスティック TJ-7 ¥2,900 ■データレコーダ KR-7 ¥12,800 ■カセットインターフェイス FA-32 ¥3,000 ■拡張ボックス（赤・黒） KB-7 ¥14,800 ■増設RAMカートリッジ8KB（本体専用） OR-208 ¥5,800 16KB（拡張ボックス専用） OR-216 ¥7,800 64KB（近日発売予定）

8KBから64KBまで発展自由。拡張ボックスを合体すれば3スロットの威力！

RAM容量を増やしたり、MSX規格のフロッピー・ディスクやワープロ、そしてプリンタを使うなど、カシオMSXはシステムを自由自在に発展させることができます。



PV-2000用ROMカートリッジ「大障害競馬」近日発売



新発売
¥29,800（本体）

●ACアダプター
●切換スイッチボックス
●RFケーブル●取扱い説明書、つき

CASIO MSX

カシオ MSX パーソナルコンピュータPV-7

●写真のテレビは本体価格に含まれません。ご家庭のテレビをご使用ください。（増設RAMカートリッジは別売）
●本体のボディカラーは、赤と黒の2種類です。 ●MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。

カタログのご請求は、郵便番号、住所、氏名、年令、職業（学年）をお書きの上、〒160東京都新宿区西新宿2-6（新宿住友ビル）カシオ計算機㈱宣伝企画部PP係へ

ポシェットギャラリー

プログラムポシェットVol.5

全掲載作品をカラーで紹介しちゃいます！

安全包装で安心して見ていただけるよいこのポシェットギャラリーです。各機種のおもしろプログラムを詰めあわせたカラーパッケージ。いつもより、楽しさも大きくなった大増4ページであります。

RUNRUN添削教室

今月のテーマ・プログラム
FOR PC-8001,mkII/8801,mkII

「PARASHOOTER」



●いざマシン語でグレードアップ！



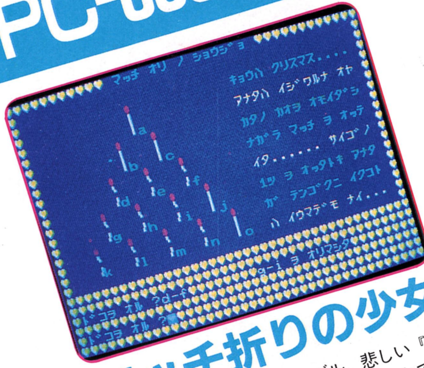
➡添削後



⬇添削前

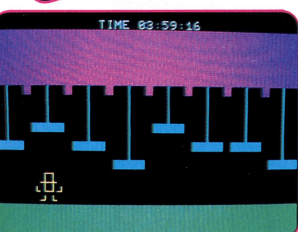
▶でぶ大先生が3日間徹夜でゲームしながらがんばったマシン語入り添削。そのままでも十分楽しめるオリジナルプログラムとがっぷり4つに組んで、グラフィックス＋マシン語でグレードアップしてみたぞ。

PC-8001系



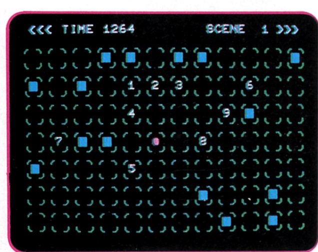
マッチ折りの少女

▲涙なしにはできないマッチパズル。悲しい『マッチ売りの少女』を思わせるストーリーのなかで、パソコン相手に頭脳の戦い。何度やっても負けてしまうキミは、プログラムを解析して必勝法を探り出してみたら？



3:59の恐怖 1

▲3時59分、つい機械のなかに入りこんだキミにおそいかかるプレス機械。4時の終了時刻までキミは生きのびられるか？



パズル9 1

▲あちこちに散らばった数字を1カ所に集めてきれいにならべる数字パズル。向こうに隠れている7をこっちのほうに持ってきたいけど、5がジャマだ……なんて軽い頭の体操。



3色パズル 1

▶きれいな色をクルックルッと入れかえて、完成図通りに仕上げる、平面版ルービックキューブをPC-8001の画面で楽しめる。

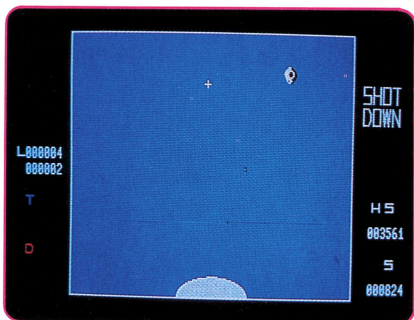
1 は5分で打ち込んで楽しめるアイデアフルな1画面プログラムです。

Ⓒ二馬力・徳間書店・博報堂

PC-8801系

SHOT DOWN

▼シンプルな画面に、意外にリアルな敵機が登場。照準をピタリとあわせて、一発必中！ 敵の放ったミサイルを迎撃する、緊急時照準移動用のボタンもついていて、エキサイティングに楽しめる。





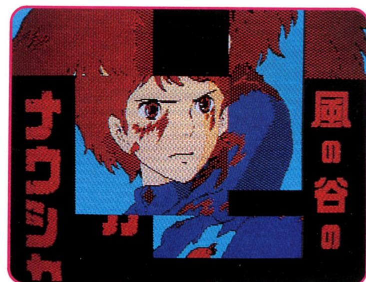
果て無き道 1

◀道はいつ果てるとも知れず……ゴールについてもついても、すぐにまた次のゴールが現れる。手榴弾とジャンプで敵をかわしながら、永遠に続く道を走り続けるのだ。



JIG 1

▲C.G.に強い88の特性を生かしたジグソーパズル。キミの好きなC.G.を使ってジグソーパズルを楽しもう。



C.G.100 1

▲同じく、C.G.を使った15パズル風ゲーム。難易度も選べ、完成を判定するルーチンもついた、驚異の１画面プログラムなのだ。

PC-6001系

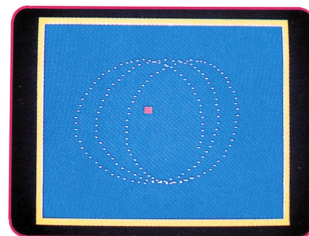


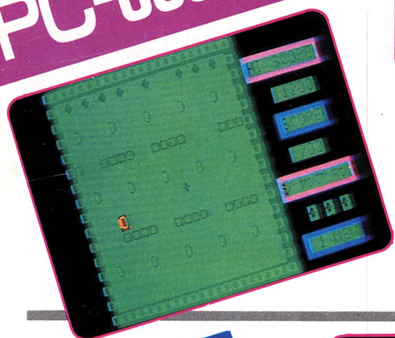
STRANGE SNAKE

◀えさを食べながら大きく育っていくおなじみヘビのゲーム。でも、ところどころに見えない毒えさあり！

ROCKET JOURNEY 1

▼シューッとスペースサウンドをたてながら飛びまわるドット型宇宙船。でも、航行装置が故障して……こんなときこそパイロットの腕の見せどころだ。

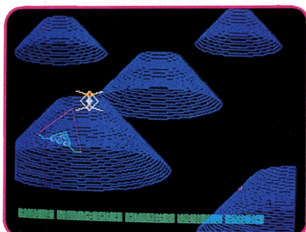




ジャンプマン

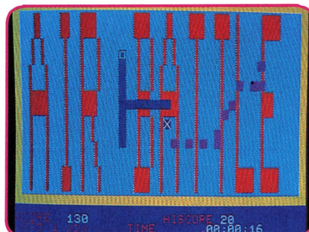
◀無情に動くジャンプ台を頼りに最上階へ飛びあがれ。クリアの実を10個取ったら大成功。でも、油断してると、追っかけマンにやられちゃうぞ。

FM-7系



JS-70

◀グラフィックが楽しめるスペース・シューティング・ゲーム。敵のＵＦＯとキミのスペースシップの一騎うちだ。

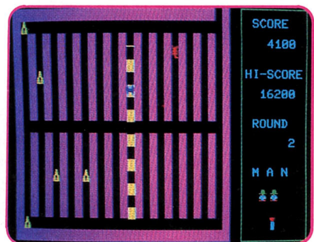


AIR BATTLE 1

▲物悲しいメロディにつつまれて、キミは空中で孤独に戦う。カラーを変えて楽しめる、ちょっと珍しい１画面ソフトだ。

GOLD RUSH

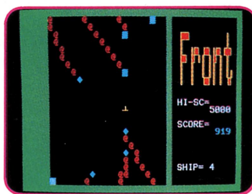
▼インディ・ジョーンズばりの洞窟探険ゲーム。金塊のあるところにつきものの、毒サソリと吸血コウモリにつかまらないように、金塊を取りつくそう。



タイヤ引き競争



▲ハイパータイヤ引き競争。キーをすばやくたたいて、埼玉チャンピオンから世界チャンピオンまでのしあがれ。



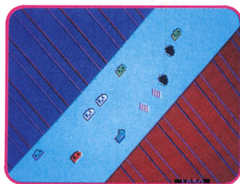
FRONT 1

◀四方八方から地雷をまきちらしながら、迫る敵。キミは１台の戦車を駆って前線を守り抜け。

X1系

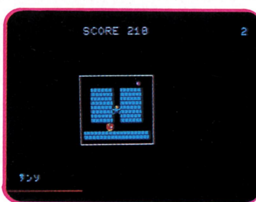
CANNON BALL

▼見る見るうちに加速して、あっというまに風のように消えてしまう。超スピード感あふれるレーシング・カー。

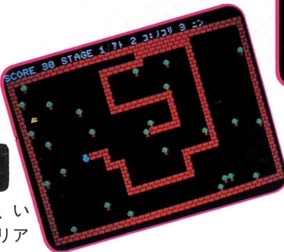


APPLE HUNTING 1

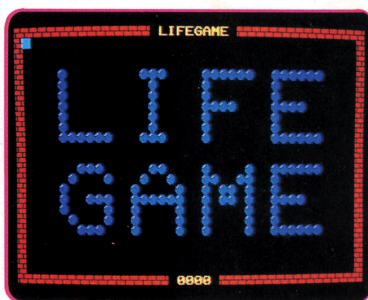
▶笑っちゃう、動くリンゴなんて！ ただでさえたりない酸素をリンゴに横取りされて、キミはリンゴ狩りにたちあがった。



WALL & WALL 1



▶自分のあとに残してきた壁が、いつしか自分を閉じこめちゃう。リアルタイム風の思考型パズル。



LIFE GAME 1

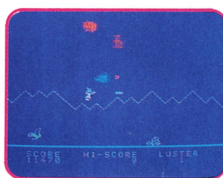
▲3つの条件で大きく育ったり滅んでしまったり。あの『ライフ・ゲーム』をX1のきれいなグラフィックで楽しめる。しかも、1画面におさまっているんだもんね。

M5系



WY VERN

◀ガーン！ 楽しい！ 隠れキャラあり、スーパーフラッグありのエキサイティングな宇宙戦ゲーム。

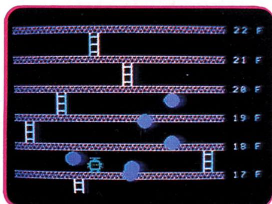


LUSTER

◀ノーネーム軍団をけちらしながら、進んでいこう。ホバーして、着地して、ラスターの動きは見てるだけでも楽しいぞ。

CRASH 1

▼なんてアホなボク！ 武器を忘れて敵に向かって飛び立ってしまった。かくなるうえは、頑丈なボディにモノをいわせた体あたり攻撃あるのみ！



I'm あが〜る 1

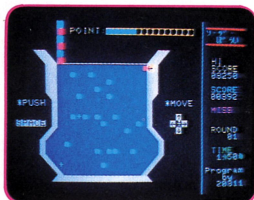
▲パコちゃんがどんどんハシゴを昇っていく、かわいいゲーム。上から落ちてくるシャボン玉に気をつけて。クーの編集部特製バージョン付き！



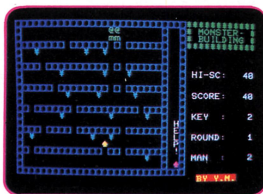
MZ-700系

ソーダボーイ

▼ブクブクブク……ソーダのあわをひそかに盗め。監視人に見つかったら、クルクルッと回転してアウト！



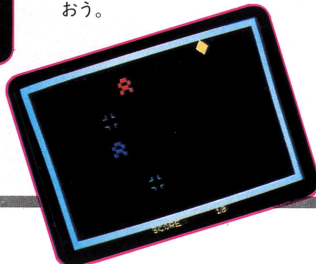
モンスタービルディング



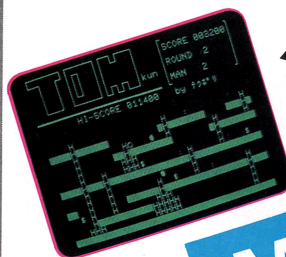
▲彼女がとらわれているモンスタービルディング。キミは鍵をすべて取りつくし、彼女のいる秘密の部屋への入口をあけよう。

NINJA 1

▼忍法ワープの術を駆使して戦う2人の忍者。つかまらないように逃げまわりながら、草野原に落ちているダイヤを取りつくしてしまおう。



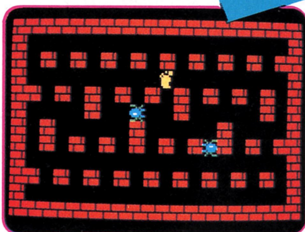
MZ-2000/80B系



◀やってみればわかるこのムズさ、おもしろさ。登場するのはシャープと丸だけなのに、ロードランナープラスパックマンプラス……、いろんな楽しさをつめこんだ追いかけゲームなのだ。

TOM kun

PASOPIA系



FOOT MACK & BUG

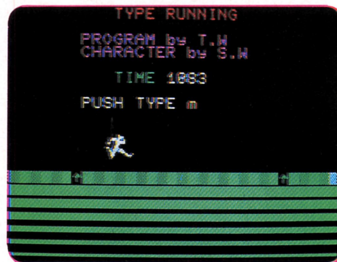
◀足をペタペタあやつって床に埋もれた宝を探せ。でもカブトムシやサソリやナメクジが、ちょろちょろとジャマするぞ。

JR-200

DORA-KYURA

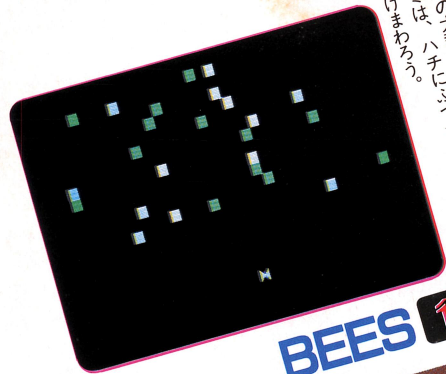


◀キミはドラキュラ。今夜もかわいい女の子の生血を求めてさまよい歩く。でもやっぱり牧師と十字架には弱いのだ。



TYPE RUNNING

▲おっと、これはユニーク。タイプの練習をランニングゲームにしちゃった。画面表示どおりのキーを打っていってランナーを走らせよう。

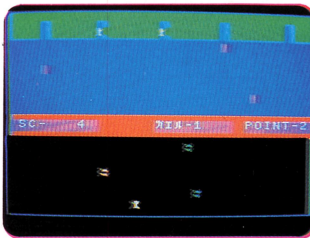


◀ダブルの斜めスクロールで迫るハチの大群。かよわいチョウチョのキミは、ハチにぶつからないように逃げまわろう。

BEES 1

MSX

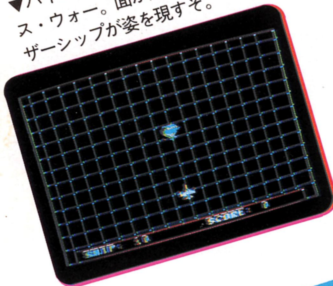
ケロッガー



◀もう寒くてやってられない。出おくれたカエルたちが、川の向こうの穴で冬眠しようと渡っていく。でも当然ジャマが入ります。

PHOENIX

▼ハイテックな背景で戦うスペース・ウォー。面が進むと、敵のマザーシップが姿を現すぞ。



TAP-TAP!

▶YUKI♡作MSXゲームの第3弾。ニコニコボールが画面中を飛びまわり、それをゴールの穴に落としていく。でも、ボールはたくさんあるし、フリッパーもいっぱいあるし、頭が混乱してしまいそう。



ファミリーコンピュータ系



アイスノクニヲマモレ

▲ファミリーベーシックのゲーム初登場。かわいペンペンがしつこいカニの群れをスピナーで撃退しちゃうのだ。

PB-100系



GO UP LADDER

◀ハシゴを昇って上へ上へ……。10階上にはちゃんと屋上もあるぞ。妖怪BOGAIに気をつけて昇っていこう。ボーナスステージもついたポケコン版クライマー。

科特隊

◀ジェットビートルで空を駆け、いろんなモンスターたちをやっつけろ。ポケコンながらデモ画面はムードたっぷり。

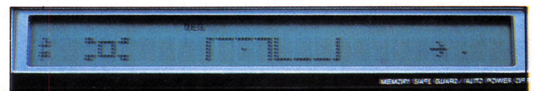




BATTLE FIELD

▶ホバータンクと敵の基地。ビームとミサイルを使いわけて、敵を破壊せよ。なかには、ビームをはねかえすバキュラもいるぞ。ポケコンの機能をフルに使った、サーチ式戦闘ゲーム。面パタンは6種類もあるのだ。

PC-1251系



地獄の迷路

▲いかにも3—D迷路！ といった感じの画面に工夫あり。地図と方向を頼りに、地獄の迷路を脱出してくれ。難易度セレクト機能もついてるぞ。

PC-1500系

DRIFTING GAME

▼敵が向こうからだんだん大きくなって迫ってくる！ 敵に応じてキー操作を変えるムズさがおもしろい。



プログラムポシェットVOL.5 もくじ

■ポシェットギャラリー 全掲載作品をカラーで紹介しちゃいます!……1

■RUNRUN添削教室 いざマシン語でグレードアップ!……5
今月のテーマ作品: FOR PC-8001,mkII/8801,mkII『PARASHOOTER』

■プログラム・ページ プログラムポシェット第5号入賞作品……13

プログラム名	ページ	対応機種
マッチ折りの少女	14	PC-8001mkII
3:59の恐怖	15	PC-8001, PC-8001mkII, PC-8801, PC-8801mkII
パズル9	16	PC-8001, PC-8001mkII, PC-8801, PC-8801mkII
3色パズル	17	PC-8001, PC-8001mkII, PC-8801, PC-8801mkII
SHOT DOWN	18	PC-8801, PC-8801mkII
果て無き道	21	PC-8801, PC-8801mkII
JIG	22	PC-8801, PC-8801mkII
C.G.100	23	PC-8801, PC-8801mkII
ジャンプマン	24	PC-6001, PC-6001mkII, PC-6001mkIISR, PC-6601, PC-6601SR
STRANGE SNAKE	26	PC-6001, PC-6001mkII, PC-6001mkIISR, PC-6601, PC-6601SR
ROCKET JOURNEY	28	PC-6001, PC-6001mkII, PC-6001mkIISR, PC-6601, PC-6601SR
GOLD RUSH	29	FM-7, FM-NEW7, FM-77
JS-70	32	FM-7, FM-NEW7, FM-77
タイヤ引き競争	34	FM-7, FM-NEW7, FM-77
FRONT	37	FM-7, FM-NEW7, FM-77
AIR BATTLE	38	FM-7, FM-NEW7, FM-77
CANNON BALL	39	X1シリーズ
APPLE HUNTING	43	X1シリーズ
WALL & WALL	44	X1シリーズ
LIFE GAME	45	X1シリーズ
WY VERN	46	M5(Pro,Jr.)
LUSTER	49	M5(Pro,Jr.)
I'm あが〜る	52	M5(Pro,Jr.)
CRASH	53	M5(Pro,Jr.)
ソーダボーイ	54	MZ-700シリーズ
モンスタービルディング	57	MZ-700シリーズ
NINJA	59	MZ-700シリーズ
TOM kun	60	MZ-2000, MZ-2200, MZ-80B
FOOT MACK & BUG	63	PASOPIA, PASOPIA 7
DORAKYURA	66	JR-200
TYPE RUNNING	68	JR-200
BEES	70	JR-200
PHOENIX	71	MSX
ケロッガー	74	MSX
TAP-TAP!	77	MSX
アイスノクニヲマモレ	80	ファミリーコンピュータ, パソコンテレビC1
GO UP LADDER	82	PB-100+OR-1, PB-110+OR-1, PB-200/300/400/410, FX-700P/710P/720P/802P
科特隊	84	PB-100+OR-1, PB-110+OR-1, PB-200/300/400/410, FX-700P/710P/720P/802P
BATTLE FIELD	86	PB-100+OR-1, PB-110+OR-1, PB-200/300/400/410, FX-700P/710P/720P/802P
地獄の迷路	88	PC-1251, PC-1255
DRIFTING GAME	90	PC-1500, PC-1501

■おしゃべりページ・ログラムオシエット……94

■賞金ランクの新制度 グラム・システムとは……97

■作品・お便り募集……98

●添削担当：でぶ大先生　●イラスト：とりいかずよし

スナミスナミ

RUN RUN 添削教室 第5回

今月のテーマ作品：佐藤も丈樹・作『PARASHOOTER』

FOR PC-8001,mkII/8801,mkII N-BASIC

いざマシン語でグレードアップ！



エイリアン(♣)がパラシュートで降りてくるこの『PARASHOOTER』、そのままでもいいゲームなのだ。遊び方は、[2][4][6][8]キーを操作して、スペース・キーでミサイル発射。エイリアンだけを撃ち落として、街を破壊から守るというもの。まちがってパラシュートを撃ったら、とたんにエイリアンが急降下。なすすべもなくやられてしまう。画面左下にエイリアンの残り数が表示され、0になったら1面クリアだ。このままでいいっていうのに、強引に添削しちゃったのは、おもしろいからこそもっとカッコよくしたいという欲深い心から。BASICでちょっと手直ししてから、恐怖のマシン語をつけてグラフィックス版にしてしまったのだ。

ぼくは今日いきなりカゼをひいてしまいました。おかげで、鼻はグズグズ、頭はポッポ、目はまっかかなのです。そんなところに、

そりゃ、ありゃ、どりゃの「佐藤も丈樹」くん

なんと、プログラムポシェットから速達！がこりゃ、おでれーたのなんのって、もう、そりゃ、ありゃ、どりゃ(われながら意味不明)。



■変数リスト
- S………スコア
- ST……ステージ数
- MI……ミスの回数
- AA……1面でやっつけるべきエイリアンの数
- AK……エイリアンのプログラム上での番号
- AL……画面に現れるエイリアンの数
- X,Y……自機の座標
- VX,VY……自機移動分
- X(AK),Y(AK)……エイリアンの座標
- SX,SY……エイリアン移動分
- CU……ミサイルの射程距離
- MX,MY……ミサイルの座標
- H……ハイスコア

■参考――「マイコンBASICマガジン」'84.4、『FIRE CRACKER』

PARASHOOTER(添削前)

```
10 REM ▲ ▲ ▲ ▲
20 REM ■ ■ ■ ■
30 REM ＼／＼／＼／＼／
40 REM ♣ ♣ ♣ ♣
50 REM ┌────────────┐
60 REM │ PARASHOOTER │
70 REM │by Bamboo.sugar│
80 REM └────────────┘
90 REM Message ホ゛ツハ イヤダ゛イコンメシ!
❶ 100 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR 7,32:PRINT CHR$(12):
120 DEFINT A-Z:DIM X(4),Y(4)
130 B$=CHR$(31)+STRING$(3,29)
140 PA$="▲"+B$+"■"+B$+"＼ ／"
150 SP$="   "+B$+"   "+B$+"   "
160 SP$=SP$ +B$+"   ":H=0
170 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
180 REM Start!
190 S=0:ST=1:MI=0:AA=14
200 REM Stage!
❷ 210 AL=(ST MOD 4)+1:AK=0
220 COLOR 2,32:PRINT CHR$(12);:COLOR 7
230 PRINT USING"[:SCORE#####0] PARASHOOT
ER [:STAGE ##]";S,ST;
240 LOCATE 0,24
250 PRINT USING"[:ALIEN    ##]
  [:MISS   #]";AA,MI;
260 COLOR 6:LOCATE 0,21
270 PRINT "／￣＼╪┌┐／＼╪∩／￣＼╪─┌┐┌┐╪─／＼──╪─
／￣＼─╪─┌┐="
280 PRINT "|□|||=||||||=||┘H||┘┐||_
|□┐||日|"
290 LINE(0,23)-(38,23),"■",5
300 X=19:Y=12:CH$="V":VX=0:VY=1
310 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT CH$
320 FOR I=0 TO AL
330 Y(I)=4:X(I)=RND(1)*34+1:COLOR 4
340 LOCATE X(I)-1,Y(I)-3:PRINT PA$:
350 COLOR 3:LOCATE X(I),Y(I):PRINT "♣"
360 NEXT
370 FOR I=1 TO 100:BEEP IMOD5:NEXT
380 REM Magicolor!
❸ 390 I0=INP(0):I1=INP(1):I9=INP(9)
400 IF I0=255 AND I1=255 THEN 500
410 IF I1=254 THEN VY=-1:VX=0:CH$="^"
420 IF I0=251 THEN VY= 1:VX=0:CH$="V"
430 IF I0=239 THEN VX=-1:VY=0:CH$="<"
440 IF I0=191 THEN VX= 1:VY=0:CH$=">"
450 IF X+VX<1 OR X+VX>37 THEN 500
460 IF Y+VY<2 OR Y+VY>19 THEN 500
```

```
    470 COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT " ";
    480 X=X+VX:Y=Y+VY:F=FNP(X,Y)
    490 IF F<>32 THEN 960
    500 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT CH$;
    510 IF I9=191 THEN 640
    520 REM Alien!
❹   530 AK=(AK+1)MOD(AL+1)
    540 SX=RND(1)*3-1:SY=-(RND(1)>.5)
    550 COLOR 2:LOCATE X(AK)-1,Y(AK)-3:PRINT
     SP$:
    560 X(AK)=X(AK)+SX:Y(AK)=Y(AK)+SY
    570 IF X(AK)<1 OR X(AK)>34 THEN X(AK)=X(
    AK)+SGN(20-X(AK))
    580 COLOR 4:LOCATE X(AK)-1,Y(AK)-3
    590 PRINT PA$;:COLOR 3
    600 LOCATE X(AK),Y(AK):PRINT "♣";
    610 IF FNP(X,Y)>&H80 THEN 960
    620 IF Y(AK)=21 THEN 1090
    630 GOTO 390
    640 REM Fire sub!
❺   650 CU=5:MX=X:MY=Y
    660 MX=MX+VX:MY=MY+VY:F=FNP(MX,MY)
    670 COLOR 7:LOCATE MX,MY:PRINT "･";
    680 BEEP 1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP 0
    690 COLOR 2:LOCATE MX,MY:PRINT " ";
    700 IF MY=21 THEN 1090
    710 IF MX=38 OR MX=0 OR MY=1 THEN 520
    720 IF F=235 THEN 750
    730 IF F<>32 THEN 1000
    740 CU=CU-1:IF CU THEN 660 ELSE 520
    750 REM Bomb!
❻   760 FOR I=0 TO AL
    770 IF MX=X(I) AND MY=Y(I) THEN 840
    780 NEXT
    790 FOR I=0 TO AL:COLOR4
    810 LOCATE X(I)-1,Y(I)-3:PRINT PA$;
    820 COLOR 3:LOCATE X(I),Y(I):PRINT "♣"
    830 NEXT:GOTO 520
    840 FOR J=0 TO 100:BEEP J MOD 2
    850 COLOR2:LOCATE X(I),Y(I)
    860 PRINT CHR$(120*(JMOD2+1));
    870 NEXT:COLOR 7:S=S+CU:AA=AA-1
    880 LOCATE X(I)-1,Y(I)-3:PRINT SP$;
    890 Y(I)=4:X(I)=RND(1)*34+1
    900 LOCATE 7,0:PRINT USING"#####";S
    910 LOCATE11,24:PRINT USING"##";AA;
    920 IF AA THEN NEXT:GOTO 520
    930 REM Clear!
❼   940 FOR I=1 TO 500:BEEP I MOD 5:NEXT
    950 S=S+ST*10:ST=ST+1:AA=14+ST:GOTO200
    960 REM Out-1!
❽   970 FOR I=1 TO 50:BEEP1
    980 LINE(X,Y)-(RND(1)*38+1,RND(1)*22+2),
    "*",2
    990 BEEP0:NEXT:GOTO 1130
    1000 REM Out-2!
❾   1010 I=0:
    1020 IF MX>X(I)-2 AND MX<X(I)+2 THEN 103
    0 ELSE 1040
    1030 IF MY>Y(I)-4 AND MY<Y(I)   THEN 105
    0
    1040 I=I+1:GOTO 1020
    1050 FOR Y=Y(I)+1 TO 21
    1060       LOCATE X(I),Y-1:PRINT " ";
    1070 COLOR 3:LOCATE X(I),Y:PRINT "♣";
    1080 FOR J=1 TO 10:BEEP1:BEEP0:NEXTJ,Y
    1090 REM Out-3!
❿   1100 FOR I=1 TO 200:BEEP 1:BEEP 0
    1110 LOCATE RND(1)*38,RND(1)*2+21
    1120 PRINT " ";:NEXT I
    1130 REM Try!
⓫   1140 FOR I=1 TO 1000:NEXT
    1150 COLOR 7:MI=MI+1:LOCATE 36,24
    1160 PRINT USING"#";MI;
    1170 IF MI<>3 THEN 200 ELSE BEEP
    1180 REM GAME OVER!
⓬   1190 LOCATE 14,12:PRINT "+GAME  OVER+"
    1200 IF S>H THEN H=S
    1210 LOCATE 18,15:PRINT "Hi";H*10
    1220 LOCATE 16,20:PRINT "Push [s]";
    1230 IF INKEY$<>"s"THEN 1230
    1240 GOTO 180
```

❶初期設定。130～160行でパラシュートのキャラクタ設定を行っている。PA$にパラシュートのキャラクタを入れておき、340行で一発プリント。SP$は550行で画面を動いていくパラシュートの残像を消すためのもの。
❷画面作成。270～280行が下の街並（よくできているが、これはオリジナルではない）。
　300～360行で自機とエイリアンをスタート位置に表示している。370行は時間かせぎをかねたゲームスタートの合図。
❸自機のキー入力処理。INP関数で、入力データを受けつけ、400～440行で静止と上下左右移動を決めている。450～460行は画面端処理。490行でやられたときの処理へ飛び、510行でミサイル発射ルーチンへ飛んでいる。
❹エイリアンの降下。変数ＡＫでエイリアンに番号をつけ、Ｘ（）、Ｙ（）の配列変数で１つ１つのエイリアンを動かしている。540行で、エイリアンの移動量と方向を乱数で決め、550～600行でパラシュート＋エイリアンの残像消しと表示を行っている。610行はエイリアンと自機が接触してやられたときの処理へ、620行はパラシュートでエイリアンが街に降下してしまったときの処理へ。
❺ミサイルの発射。CU=5でミサイルの射程距離を制限し740行でCUが0になるまでミサイルを自機の移動分（VX, VY）ずつ動かしている。700行は自分で自分の街を撃ってしまった場合の処理。720行は爆発の処理へ、730行はパラシュートを撃ってしまったときの処理へ、それぞれ飛ぶ。
❻爆発したときの処理。760～780行でミサイルの座標（MX,MY）とエイリアンの座標（X（１～AL）,Y（１～AL））とをつきあわせ、どのエイリアンにあたったかを判断。命中が判明したら840行からの命中処理へ。でなければエイリアンをかきなおして、エイリアン移動ルーチンへ。920行でAA（エイリアンの残り数）が0になったら次のクリア処理へ。
❼クリア処理。ビープを鳴らしボーナス（ステージ数×10）を加えて次の面へ。ＡＡはＳＴ分ずつ多くなっていく。
❽自機がエイリアンと接触したときの処理。
❾パラシュートを撃ってしまったときの処理。1010～1040行であたったパラシュートに乗っていたエイリアンを判断し、1050～1080行でエイリアンを急降下させている。そのまま、次の街爆発シーンへ。
❿街の爆発。スペースをランダムに出力して消し、感じを出している。
⓫ミス回数を１つ増やし、３になったらゲームオーバーへ。
⓬ゲームオーバー処理。小文字のＳキーでリプレイ。ハイスコアの判定や表示などもここで行っている。

LEVEL 1
アルゴリズムをちょっと手直し

添削１　パラシュートの表示をPUT@で！

オリジナルでは、130～160行でパラシュートのキャラクタをPA$に格納して、320～360行で一発PRINTする方式をとっている。

　この方法は確かに一般的には“カシコイ”やり方なんだけれど、このプログラムでは

やめたほうがいい。

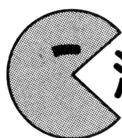
というのも、リストを見るとわかるように、いちいちCOLOR命令とLOCATE命令をともなっているからだ。

表示にかかる時間は大差ないけれど、ここでは整数型の配列変数PA%()を使って、PUT@で出したほうがいい。そのほうが、プログラムがスッキリするし、後々のバージョンアップ(グラフィックスを使うなど)にも有効なのだ。具体的には、添削後リストの125行と340行を見てほしい。

125行で、PA%(I)にデータを読みこむ。これは、オリジナルと同じキャラクタのデータだ。データとキャラクタとの関係はマニュアルで調べておいてほしい。

そして、この配列全体を340行で、PUT@しているわけだ。

ここを変えるだけで、プログラムの感じがエレガントになっただろう。画面だけでなく、リストの見えもプログラムのうちだ。



添削2 キー入力の受け方をスマートに！



佐藤くんのプログラムのなかで目立って"ダサイ"のは、380～510行のキー入力処理だ。すべてのキーに対する処理をIF文を通して行っているので、ダラダラと長くなっているうえに実行速度でも問題がある。

こういう場合は、やはり、上下左右に番号（パラメータ）をつけて、パラメータを手がかりにして処理していくほうがスマートだ。

まず、スナミのイラストのように、上→0、右→1、下→2、左→3と方向に番号をつけてみる。そして、それぞれの方向と連動するVX,VY（自機の移動分）とCH$（自機のキャラクタ）を配列でまとめてしまえばいいのだ。つまり、たとえば上ならVX(0)=0、VY(0)=−1、CH$(0)="^"、下ならVX(2)=0、VY(2)=1、CH$(2)="V"というふうに。

こうすれば、方向のパラメータをMVとして、VX(MV)、VY(MV)、CH$(MV)という配列のMVの値を0～3に変えることで、上下左右の移動とキャラクタの変更をスマートに行えるわけだ。この配列の読み込みは添削後リストの123～124行でやっている。

さて、配列変数のパラメータMVとキー入力の対応は、論理演算でやってみよう。

添削後リストの390行、IO=INP(0) AND INP(1)では、2468キーが押されているかどうかを、変数IOにすべて入れておいて、次の400行、

MD=4+(IO=239)+(IO=251)*2+(IO=191)*3+(IO=254)*4

で2468キーの入力を0～3の方向パラメータに変換しているのだ（MDは後でMVに代入する)。

400行のカッコのなかの等式は通常の等式ではなくて、等式が成り立てば、−1の値を出す論理演算なのだ(そうでない場合は、0になる)。

たとえば、押されたキーが2(下)なら、IOの値は251になるので、400行の式を方程式に代入したときのように表現すると、

MD=4(0)+(−1)×2+(0)×3+(0)×4
　=4−2=2

つまり、MDには2の値が入る。これは、さっき決めた下方向のパラメータと一致する。同様に4キーならMDは3に、6キーならMDは1に、8キーならMDは0になるわけだ。キーが何も押されていなければ、MDは4となって、添削後リスト410行で460行（それまでのキャラクタ表示）にもどされることになる。

さて、MDに方向のパラメータが入ったわけだから、あとは簡単だ。MV=MDとして、自機の座標X,Yに移動分VX(MV)とVY(MV)を加えてやればいい。ついでに、オリジナルの450～460行でやっている画面端の処理もひとまとめに論理演算式をつかってやってみた(添削後の430～440)。

これでかなりスマートになったはず。

LEVEL 2 ゲーム性をもっと高めてみよう



添削3 敵の動きに性格をつける

佐藤くんのプログラムでは、パラシュートがまったくランダムに動いている。それはそれでいいのだが、エイリアンのパラシュートの動きにいろんな性格を持たせるともっとゲームらしくなるんじゃないかな。

そこで、パラシュートの色を変え、色に

よって動き方を変えてみよう。

この変更は簡単。

パラシュートは変数AKで番号を持っているから、この番号に応じて動きのルーチンに飛ばせばいいのだ。つまり、ON AK GOSUB 行番号Ⅰ、行番号Ⅱ、行番号Ⅲ、行番号Ⅵという命令を使う（添削後リストの540行）。添削後のリスト632、634、636がそれぞれの動きルーチンになっている。これで自機に近づいてくるエイリアンや自機から遠ざかっていくエイリアン、そしてランダムに動くエイリアンの3種類の性格づけができたわけだ。

色は、7からAKの値を引いた数をカラーコードとして使った。これだと、たとえば黄色のパラシュートは追っかけてくるけれど、白のパラシュートはどんどん逃げていくことになる。したがって、いろんな作戦も立てられるので、ゲームの楽しみが広がるのだ。

ちなみに色の指定は、添削後のリスト340行、590行などでPUT@命令の実行時に行っている。

敵に性格をつける、なんて一見難しそうなことも、こんなふうに簡単にできてしまう。プログラムを組むまえに、アルゴリズムを見直してみれば、はじめのうちからできるようなことなのだ。

添削4　ゲームだってリアルでありたい！

添削前のリストで遊んでみればわかるはずだが、ときどきやりきれない場面がある。それは、エイリアンを撃とうとして、まちがってパラシュートのほうにあてたときだ。エイリアンはパラシュートからはずれ、まっすぐ街へ降下して、ドカーン。追うことすらできないのだ。これはやっぱり納得できない。パラシュートにあたったのなら、たとえば穴があいて降下のスピードが速くなるくらいにしておきたいもの。実際、そのほうが戦闘ゲームとしてはリアルになる。

そこで、パラシュートに穴があいたときのキャラクタをPD%として、あやまってパラシュートを撃ってしまったらこのPD%が通常の倍のスピードで下に落ちるようにしてみた。これなら、なんとか、追っかけていって間一髪セーフ！　なんてスリルも味わえる。たとえ失敗しても、自分が未熟だからと納得できるわけだ。

この変更もそれほど複雑にはならない。D(AK)という配列を使って、パラシュートの状態を判断するようにできれば、あとは簡単だ。

D(AK)が0なら番号AKのパラシュートは正常、D(AK)が1なら穴あきとする。オリジナルでパラシュートを撃ってしまうと、1050行からの処理に入るが、1050行にD(I)＝1と入れれば、撃ちミスったパラシュートの状態がD(AK)を参照することでわかるようになる。動きのルーチンは、添削後リストの535行、

IF D(AK)=1 THEN SY=1−(RND(1)>.6)ELSE SY=−(RND(1)>.6)

もしD(AK)が1なら、その番号のパラシュートは他のパラシュートに比べてY座標の増え方が倍近くの確率で大きくなる。つまり、倍のスピードで落ちていくというわけだ。

また、穴あきパラシュートの表示は580行で行っている。

BASICの添削後リスト（変更点のみ）

```
122 DIM VX(3),VY(3),CH$(3),D(4),PA%(4),SP%(6),PD%(4)
123 FOR I=0 TO 3:READ VX(I),VY(I),CH$(I):NEXT
124 DATA 0,-1,^,1,0,>,0,1,V,-1,0,<
125 FOR I=0 TO 4:READ PA%(I):NEXT:DATA -30748,-30747,-30841,239,238
126 FOR I=0 TO 4:READ PD%(I):NEXT:DATA 8420,-30747,-30944,8431,238
127 FOR I=0 TO 6:READ SP%(I):NEXT:DATA 8224,8224,8224,8224,8224,8224,32
300 X=19:Y=12:MV=2:F=32
330  D(I)=0:Y(I)=4:X(I)=RND(1)*34+1
340  PUT@(X(I)-1,Y(I)-3)-(X(I)+1,Y(I)-1),PA%,7-I
390 I0=INP(0) AND INP(1):I9=INP(9)
400 MD=4+(I0=239)+(I0=251)*2+(I0=191)*3+(I0=254)*4
410 IF MD=4 THEN F=32:GOTO 460
420 MV=MD:COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT " ";
430 X=X-VX(MV)*((X+VX(MV)>0) AND (X+VX(MV)<38))
440 Y=Y-VY(MV)*((Y+VY(MV)>0) AND (X+VY(MV)<38))
450 F=FNP(X,Y)
460 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT CH$(MV):
470 IF F<>32 THEN 960
480 IF I9<>191 THEN 520
482 REM Fire sub!
484 CU=5:MX=X:MY=Y
485 MX=MX+VX(MV):MY=MY+VY(MV):F=FNP(MX,MY)
486 COLOR 7:LOCATE MX,MY:PRINT "・";
487 BEEP 1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP 0
488 COLOR 2:LOCATE MX,MY:PRINT " ";
489 IF MY=21 THEN 1090
490 IF MX=38 OR MX=0 OR MY=1 THEN 520
491 IF F=235 THEN 750
492 IF F<>32 THEN 1000
493 CU=CU-1:IF CU THEN 485
535 IF D(AK)=1 THEN SY=1-(RND(1)>.6) ELSE SY=-(RND(1)>.6)
540 ON AK+1 GOSUB 632,634,636,636
550 PUT@(X(AK)-1,Y(AK)-3)-(X(AK)+1,Y(AK)),SP%,2
580 IF D(AK)=1 THEN PUT@(X(AK)-1,Y(AK)-3)-(X(AK)+1,Y(AK)-1),PD%,7-AK: GOTO 600
590 PUT@(X(AK)-1,Y(AK)-3)-(X(AK)+1,Y(AK)-1),PA%,7-AK
600 COLOR 3:LOCATE X(AK),Y(AK): PRINT "♣";
620 IF Y(AK)>20 THEN 1090
632 SX=1+(X(AK)<X)*2:RETURN
634 SX=1+(X(AK)>X)*2:RETURN
636 SX=RND(1)*3-1:RETURN
760 FOR J=0 TO AL
770 IF MX=X(J) AND MY=Y(J) THEN I=J:J=AL
880 PUT@(X(I)-1,Y(I)-3)-(X(I)+1,Y(I)),SP%
890 D(I)=0:Y(I)=4:X(I)=RND(1)*34+1
920 IF AA>0 THEN 520
1050 D(I)=1:GOTO 390
```

で、まずはBASIC上の添削終了

オリジナルはもともとよかったけど、添削でさらにおもしろくなったと思う。

さて、左のリストを打ち込むまえにまず、添削前のリストを打ち込んでおいてほしい。できればしばらく添削前で遊んでみるとい

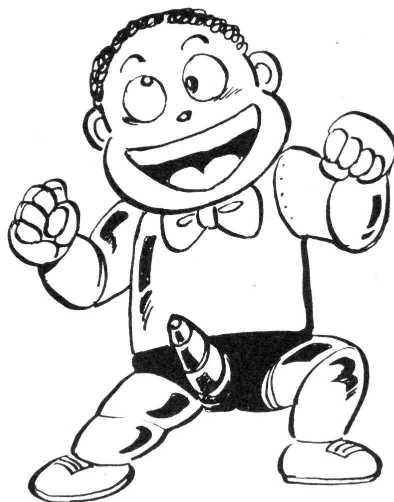
い。
　そのうえで、
①添削前リストの130～160行、310行、500～510行、790～830行、1050～1080行を削除。

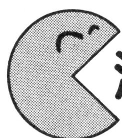
②640～740行の"FIRE Sub!"を482～493行に行番号をつけかえる（これは下のリストにも入っているので、それと確認しながら変えていくといい）。

③前ページの添削後リストを打ち込む(482行～493行は確認するのみでいい)。

■追加変数リスト
PA%……パラシュートキャラクタ
PD%……穴あきパラシュートのキャラクタ
SP%……パラシュートとエイリアンを同時に消すスペース
VX(0～3)……自分の進向方向に対するX増分パラメータ
VY(0～3)……自分の進向方向に対するY増分パラメータ
CH$(0～3)……自分の進行方向に対するキャラクタ
D(0～4)……パラシュートのコンディション（0で正常1で穴あき）
MV……現在の自分の進行方向のパラメータ

LEVEL 3 いつかはここまでやってみよう





添削5 グラフィックス+マシン語でグレードアップ！

　基本的なゲームの要素としては、以上で十分だと思う。ただ、何度もいうようだけれど、このゲームはもとがかなり完成されていたので、添削してみても、いまいち添削したな！　という感じがしてこない。そこで、思いきって、グラフィックス版にしてみた。
　PC-8001のグラフィックスは160X100ドットとかなり荒いけど、キャラクタ作りさえうまくやればそれなりにサマにはなったと思う。WIDTHを80にして、画面表示にちょっと手を加えればわりあい簡単に変更できる。ここで、さっき"1発PRINT"をPUT@にしておいたのが役立つのだが、……当然、予想されるようにBASICではあまりにも遅くなってしまう。もはやアルゴリズムの手直しで速くなるというような、なまやさしい段階ではない。
　グググ、仕方がない！　というわけで、2～3日の徹夜を覚悟して、マシン語を導入してみた。色の補正や単純なミスなどで手まどってしまったが、なかなかきれいな"PARASHOOTER"ができあがったと思う。ポシェットギャラリーのカラー写真で見比べてみてくれ。
　ところで、ひと口にマシン語を導入するといっても、大部分の読者にはよくわからないことが多いだろう。ここでいきなりマシン語の初歩からプログラミングまで解説するわけにはいかないから、マシン語そのものはこれからのキミたちの努力次第ということにして(許して！)ここではBASICプログラムでマシン語を呼び出して使う仕組(マシン語とのリンク)について説明してみよう。
　プログラム全体の構造は、ほとんど添削後リストのままだが、PUT@　命令の部分がごっそり、妙な代入文に変わっていることに気がつくだろう。
　A%(0)=……という連続と、A=USR(FNA)という部分までが、実はマシン語を呼び出すための命令なのだ。
　マシン語は、3000行以降でチェックサムしながら読み込んでいるが、このデータが、各種の表示サブルーチンになっている。
　A%( )とA=USR…を使って、このサブルーチンを呼び出しているのだ。その秘密はUSR関数にある。このプログラムでは、USR0～USR3まで使っているが、USR1を例にとってみると、そのアセンブラリストは右の図のようになっている。多少、マシン語の心得がある人は参考にしてほしい。
　さて、このアセンブラリストは、USR1という関数を定義したものだ。ただ、関数といっても、BASIC上でふつう使う関数のようにただの計算を行うわけじゃない。USR1( )の( )のなかにある数値データをもとにして、キャラクタの表示を行っているのだ。
　( )のなかに入っている、FNR　とは、120行で定義している関数で、もとにもどすとVARPTR(A%(0))という形のもの。VARPTR( )という関数は、( )のなかの変数がメモリ上のどの位置にあるのかを教える関数なのだ。
　そして、A%(0)とは、例えば自機の初期位置のX座標を格納している配列変数であり、メモリ上ではすぐ次に、Y座標を格納しているA%(1)、表示すべき自機のキャラクタ番号を格納しているA%(2)がある。この配列変数は、必ずBASICプログラムでUSR関数の出てくるまえに、必要なデータが入ってくるようにプログラムされている。
　詳しい説明は省くが(右の図の説明とアセ

ンプラ言語の入門書などで理解をしてほしい)、A%(0)のメモリ上のアドレスさえわかれば、いもづる式にA%(0)〜A%(2)の内容もわかるようにUSR1は定義(プログラミング)されているのだ。そして、その内容を使って、自機のキャラクタを初期位置に表示する、ということをやっている。

しかも、そのキャラクタを表示する場所のV-RAM上に以前あったデータを、BASICにもどってからAに入れる。ここまでが、USR1の働きだ。ここでおもしろいのは、A%(0)〜A%(2)に、例えばミサイルのデータを入れてやれば、A=USR1(FNA)を実行するだけで、USR1はミサイルの表示を行ってくれるということ。そして、Aの中にはミサイルが表示された場所にもとあったデータが入るわけだから、ミサイルがエイリアンにあたったかどうかの判定に使うことができる(あたったときは、Aにエイリアンのデータが入るのだ)。

マシン語のことを説明しようとすると、膨大なページが必要なことはわかっていたことだが、なんとか、BASIC上でマシン語を使うということがどういうことなのかイメージだけでもわかってもらえたかな。

ついでに付け加えておくと、マシン語の呼び出しに整数型配列A%()と、VARPTR(バリアブル・ポインタ)を組みあわせて使うことで、パラメータの数がいくら多くなっても統一した方式でマシン語サブルーチンが使えるし、ちょっとしたミスでマシン語が暴走してしまう可能性も低くなる。マシン語ビギナーは、参考にしてほしい。

◀PC-8001のグラフィック限界ギリギリに迫ったキャラクタデザイン。これでもわりと苦労したのだ。

▶まちがってパラシュートを撃つと、ご覧のようにしぼんで速く落ちていっちゃう。

参考図 アセンブラリスト(部分)

```
                  ;
                  ;          USR 1
                  ;
                  ;          ENTRY:  A=USR1(VARPTR(A%(0)))
                  ;                  A%(0)=X LOCATION
                  ;                  A%(1)=Y LOCATION
                  ;                  A%(2)=CHARACTER NUMBER
                  ;
                  ;
E3E1 F5           USR1:      PUSH    AF
E3E2 E5                      PUSH    HL ------------- (A)
                  ;
E3E3 5E                      LD      E,(HL) --------┐ (B)
E3E4 23                      INC     HL             |
E3E5 56                      LD      D,(HL)         |
E3E6 EB                      EX      DE,HL ---------┘
                  ;
E3E7 56                      LD      D,(HL) --------┐ (C)
E3E8 23                      INC     HL             |
E3E9 23                      INC     HL             |
E3EA 5E                      LD      E,(HL)         |
E3EB 23                      INC     HL             |
E3EC 23                      INC     HL             |
E3ED 7E                      LD      A,(HL) --------┘
                  ;
E3EE 08                      EX      AF,AF' --------┐ (D)
E3EF 3EF8                    LD      A,0F8H         |
E3F1 08                      EX      AF,AF' --------┘
                  ;
E3F2 CD00E3                  CALL    PUT44 ---------- (E)
                  ;
E3F5 DD                      DB      0DDH ----------┐ (F) ; LD A,XH
E3F6 7C                      LD      A,H            |
E3F7 DD                      DB      0DDH           |
E3F8 4D                      LD      C,L -----------┘     ; LD C,XL
                  ;
E3F9 E1                      POP     HL ------------┐ (G)
E3FA 77                      LD      (HL),A         |
E3FB 23                      INC     HL             |
E3FC 71                      LD      (HL),C         |
E3FD F1                      POP     AF ------------┘
                  ;
E3FE C9                      RET ------------------- (H)
```

■アセンブラリスト解説

Ⓐ関数値として値を返すべきアドレス(HLレジスタに入っている)をセーブしておく。

ⒷA%(0)の格納されているアドレスをHLレジスタにセットする。

ⒸDレジスタにA%(0)の下位、EレジスタにA%(1)の下位、AccにA%(2)の下位を読み込む。

Ⓓカラーコードをセットする。

ⒺAccで示されるキャラクタをPUTする。

Ⓕ表示した位置にあったデータをAccとCレジスタにセットする。

Ⓖ関数値として返す値をセットする。

ⒽBASICに帰る。

最終添削後のプログラム

```
10 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
20 '%                                                                             %
30 '%             [PARASHOOTER]   Program Pochette Vol.5  Program TENSAKU         %
40 '%             Programed by Bamboo.sugar / Enhanced by God hand Debu           %
50 '%                                                                             %
60 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
70 :
100 CLEAR 300,&HE2FF:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,1:GOSUB 3000
110 DEF USR=&HE3AA:DEF USR1=&HE3E1:DEF USR2=&HE3FF:DEF USR3=&HE45A:Z=&HE433
120 DEFINT A-Y:DEFFNA=VARPTR(A%(0)):DIM VX(3),VY(3),D(4),AC(4),A%(5),C(7)
123 RESTORE 123:FOR I=0 TO 3:READ VX(I),VY(I):NEXT:DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
125 FOR I=1 TO 7:READ C(I):NEXT:DATA &H38,&H58,&H78,&H98,&HB8,&HD8,&HF8
180 '%%%%%%%%%% Start! %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
190 S=0:ST=1:MI=0:AA=14
200 '%%%%%%%%%% Stage! %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
210 AL=(ST MOD 4)+1:AK=0:COLOR 7,0,1:PRINT CHR$(12);:A=USR3(0)
230 PRINT USING"[:SCORE#####0]"+SPACE$(41)+"PARASHOOTER [:STAGE ##]";S,ST;
250 LOCATE 0,24:PRINT USING"[:ALIEN    ##]"+SPACE$(53)+"[:MISS   #]";AA,MI;
260 LOCATE 0,21:COLOR 6
270 I$="╱‾╲╪┌─┐╱╲╪∩╱‾╲╪─┌┐┌┐╪─╱╲───╪─╱‾╲─╪─┌┐=":PRINT I$;I$
280 I$="|□|||=|||||||=||┘H||┘┐|||_|□┐||H|":PRINT I$;I$;
290 LINE(0,23)-(79,23),"■",5:COLOR 7
300 X=20:Y=12:MV=2:A%(0)=X:A%(1)=Y:A%(2)=MV:A=USR1(FNA)
310 POKE Z,X:POKE Z+1,Y:POKE Z+2,MV
320 FOR I=0 TO AL:Y(I)=4:X(I)=RND(1)*34+1:D(I)=0:AC(I)=RND(1)*2:A%(0)=X(I)
330 A%(1)=Y(I):A%(2)=D(I):A%(3)=C(7-I):A%(4)=AC(I)+5+112:A=USR2(FNA):NEXT
370 FOR I=1 TO 100:BEEP IMOD5:NEXT
380 '%%%%%%%%%% Key input and put cursor %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
390 I0=INP(0) AND INP(1):I9=INP(9)
400 MD=4+(I0=239)+(I0=251)*2+(I0=191)*3+(I0=254)*4:IF MD=4 THEN 460 ELSE MV=MD
```

■USR関数データリスト

●USR 0……自分の表示を行うサブルーチン。3バイトから成る、ワークエリアを持っていて、ここに現在表示されているデータをセットしている(リストの310行でワークの初期化を行っている)。つまり、このサブルーチンをコールする際は、次に表示する位置とキャラクタ番号(進行方向に対応している)をセットして呼び出すだけでいい。これで前に表示されていた自分を消し、新しい自分を表示してくれる。

●呼び出し方

A%(0)=x座標

A%(1)=y座標

A%(2)=キャラクタ番号

としておいて、

A=USR0(VARPTR(A%(0)))

で呼び出し

●リターンパラメータ

自分を表示した場所にあったデータ(2バイトの論理和)を関数値として返す。つまりエイリアンがいた

リスト次ページに続く ➡

最終添削後リストの続き

```
430 X=X-VX(MV)*((X+VX(MV)>0) AND (X+VX(MV)<37))
440 Y=Y-VY(MV)*((Y+VY(MV)>0) AND (Y+VY(MV)<20))
460 A%(0)=X:A%(1)=Y:A%(2)=MV:IF USR(FNA)<>0 THEN 960
480 IF I9<>191 THEN 520
482 '%%%%%%%%%% Fire sub! %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
484 CU=5:MX=X:MY=Y
485 MX=MX+VX(MV):MY=MY+VY(MV):A%(0)=MX:A%(1)=MY:A%(2)=4:A=USR1(FNA)
487 BEEP 1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP 0:A%(0)=MX:A%(1)=MY:A%(2)=4:B=USR1(FNA)
489 IF MY>19 THEN 1090                    ' You hit the city
490 IF MX=38 OR MX=0 OR MY=1 THEN 520     ' Fire is over
491 IF A=&H6BB6 OR A=&HA77A THEN 750      ' You hit the Alien
492 IF A>0 THEN 1000                      ' You hit the parashoot
493 CU=CU-1:IF CU THEN 485
520 '%%%%%%%%%% Move Alien! %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
530 AK=(AK+1)MOD(AL+1)
532 IF D(AK)=1 THEN SY=1-(RND(1)>.6):GOTO 550 ELSE SY=-(RND(1)>.6)
533 ON AK+1 GOSUB 632,634,636,636,636
550 A%(0)=X(AK):A%(1)=Y(AK):A%(2)=D(AK):A%(3)=C(7):A%(4)=AC(AK)+5+240
555 A=USR2(FNA):X(AK)=X(AK)+SX:Y(AK)=Y(AK)+SY:AC(AK)=-(AC(AK)=0)
570 IF X(AK)<2 OR X(AK)>34 THEN X(AK)=X(AK)+SGN(20-X(AK))
580 A%(0)=X(AK):A%(1)=Y(AK):A%(2)=D(AK):A%(3)=C(7-AK):A%(4)=AC(AK)+5+112
600 A=USR2(FNA):IF Y(AK)>19 THEN 1090 ELSE 390
632 SX=1+(X(AK)<X)*2:RETURN
634 SX=1+(X(AK)>X)*2:RETURN
636 SX=RND(1)*3-1:RETURN
750 '%%%%%%%%%% Bomb! %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
760 FOR J=0 TO AL:IF MX=X(J) AND MY=Y(J) THEN I=J:J=AL:NEXT ELSE NEXT
840 FOR J=1 TO 100:BEEP J MOD 2:A%(0)=X(I):A%(1)=Y(I):A%(2)=7:A=USR1(FNA):NEXT
880 A%(0)=X(I):A%(1)=Y(I):A%(2)=D(I):A%(3)=C(7):A%(4)=AC(I)+5+240:A=USR2(FNA)
890 Y(I)=4:X(I)=RND(1)*34+1:D(I)=0:AC(I)=RND(1)*2:A%(0)=X(I):A%(1)=Y(I)
895 A%(2)=D(I):A%(3)=C(7-I):A%(4)=AC(I)+5+112:A=USR2(FNA):S=S+CU:AA=AA-1
900 LOCATE 7,0:PRINT USING"#####";S:LOCATE 11,24: PRINT USING"##";AA;
920 IF AA>0 THEN 520
930 '%%%%%%%%%% Clear! %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
940 FOR I=1 TO 500:BEEP I MOD 5:NEXT:S=S+ST*10:ST=ST+1:AA=14+ST:GOTO200
950 S=S+ST*10:ST=ST+1:AA=14+ST:GOTO200
960 '%%%%%%%%%% Out-1! %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
970 FOR I=1 TO 50:BEEP 1:LINE(X*4,Y*4)-(RND(1)*158+1,RND(1)*90+2),PSET,2
990 BEEP0:NEXT:GOTO 1130
1000 '%%%%%%%%% Out-2! %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
1010 I=0
1020 IF MX>X(I)-2 AND MX<X(I)+2 THEN 1030 ELSE 1040
1030 IF MY>Y(I)-4 AND MY<Y(I) THEN 1050
1040 I=I+1:GOTO 1020
1050 A%(0)=X(I):A%(1)=Y(I):A%(2)=D(I):A%(3)=C(7):A%(4)=AC(1)+5+240:A=USR2(FNA)
1051 D(I)=1:A%(0)=X(I):A%(1)=Y(I):A%(2)=D(I):A%(3)=C(7-I):A%(4)=AC(I)+5+112
1070 A=USR2(FNA):GOTO 520
1090 '%%%%%%%%% Out-3! %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
1100 FOR I=1 TO 200:BEEP 1:BEEP 0:LOCATE RND(1)*76,RND(1)*2+21:PRINT " ";:NEXT
1130 '%%%%%%%%% Try! %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
1140 FOR I=1 TO 1000:NEXT:COLOR 7:MI=MI+1:LOCATE 76,24:PRINT USING"#";MI;
1170 IF MI<>3 THEN 200 ELSE BEEP
1180 '%%%%%%%%% GAME OVER! %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
1190 Y=12:GOSUB 1250:LOCATE 35,12:PRINT "+GAME  OVER+"
1200 IF S>H THEN H=S
1210 Y=15:GOSUB 1250:LOCATE 35,15:PRINT USING" Hi:######  ";H*10
1220 Y=20:GOSUB 1250:LOCATE 35,20:PRINT "  Push [s]  "
1230 I$=INKEY$:IF I$<>"s" AND I$<>"S" THEN 1230 ELSE 180
1250 FOR I=0 TO 2:POKE &HF351+Y*120+18+I*2,&HE8:NEXT:RETURN
3000 '%%%%%%%%% SET MACHINE LANGUAGE DATAS %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
3010 RESTORE 3050:FOR I=0 TO 11:READ D$:SUM=0:FOR J=0 TO 31
3020 D=VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):SUM=SUM+D:POKE &HE300+I*32+J,D
3030 NEXT:READ D$:IF VAL("&H"+D$)=(SUM MOD &H1000) THEN NEXT:RETURN
3040 PRINT "Data Error in";3050+I*10;:BEEP:STOP
3050 DATA 2127E387856F3E008C67D5E5CD7AE3D11A1346DD60A877231A46DD68A877D1CD,FE0
3060 DATA 89E323087708C97CC7F966E33E669F6006B66B7AA755AA2136E44F8787878187,F75
3070 DATA 856F3E008C67D5E5CD7AE3D10E0306061A13AE772310F9D511720019D10D20EE,CD2
3080 DATA D1CD89E3084F080603237123237I2B2B2BD511780019D110F0C97BCD99E37A87,D14
3090 DATA 06004F090100F309C97BCD99E30150F3097AE6FE06004F09C9210000444F0929,AA0
3100 DATA 290929444D29092929C9F5E55E2356D52133E456235E237ED9E15623235E2323,B69
3110 DATA 4E2133E47223732371D9083EF808CD00E3D979CD00E3D9DD7CDDB5E1772377F1,09A
3120 DATA C9F5E55E2356EB5623235E23237E083EF808CD00E3DD7CDD4DE1772371F1C9F5,037
3130 DATA E55E2356EB5623235E23234623234E23237EDD67E60F08DD7CE6F0C60808D5C5,D65
3140 DATA CD00E3C1D1151D1D1D78087908CD37E3E1D1C9000000C0221111220CC7244224,B94
3150 DATA 427C10420880240100681111860000A742247A00007008800700021C8F3115000,790
3160 DATA 0E0106143E5090909090077232310F5190C79FE1520ECC900000000000000000000,83F
```

位置に自分が移動した場合は関数値としてOFFFFHを返すわけだ。この値は移動により、自分がパラシュートやエイリアンに当たったかどうかの判定に使用している（リストの460行）

●USR 1……自分の初期位置へのPUTとFire、爆発のキャラクタ表示を行っている。表示色は白に統一されている（リストの300行など）

●呼び出し方

A%（0）＝x座標

A%（1）＝y座標

A%（2）＝キャラクタ番号

としておいて、

A＝USR 1（VARPTR(A%(0)））

で呼び出し

●リターンパラメーター

表示を行った場所にあったデータ（2バイト）を関数として返す。つまりエイリアン1がいた位置に表示を行った場合、関数値として6BB6Hを返すわけだ。この値はFireがエイリアンやパラシュートに当たったか否かの判定に使用している

●USR 2……パラシュートとエイリアンの表示を行っている（リストの330行など）

●呼び出し方

A%（0）＝エイリアンのx座標

A%（1）＝エイリアンのy座標

A%（2）＝パラシュートのキャラクタ番号

A%（3）＝パラシュートのアトリビュート値

A%（4）＝上位4ビットがエイリアンのカラーコード、下位4ビットがエイリアンのキャラクタ番号

としておいて、

A＝USR 2（VARPTR(A%(0)））

で呼び出し

●リターンパラメーター

関数としては一切使っていないので返ってくる値は不定

●USR 3……アトリビュート・エリアの初期設定を行う（リストの210行）。

●呼び出し方

A＝USR 3（0）

●リターンパラメータ

関数としては一切使っていないので、返って来る値は不定

■マシン語データリスト

0E300H～0E326H

4×4ドットのキャラクタをPUTするルーチン

0E327H～0H336H

4×4ドットのキャラクタのデータ

0……進行方向0の自分

1……進行方向1の自分

2……進行方向2の自分

3……進行方向3の自分

4……Fireのキャラクタ

5……エイリアン1

6……エイリアン2

7……爆発のキャラクタ

※各番号に2バイトずつ割り当てられている。エイリアンのキャラは1と2でパタパタ（イカインベーダ動き）している

0E337H～0E379H

12×12ドットのキャラクタをPUTするルーチン

0E37AH～0E388H

X, Y座標からV-RAMのアドレスを計算する

0E389H～0E398H

X, Y座標からアトリビュートのアドレスを計算する

0E399H～0E3A9H

アキュムレータの内容を120倍する

0E3AAH～0E3E0H

USR 0

0E3E1H～0E3FEH

USR 1

0E3FFH～0E432H

USR 2

0E433H～0E435H

自分のワーク用。現在表示されている自分のデータが入る

0……X座標

1……Y座標

2……キャラクタ番号

0E436H～0E459H

12×12ドットのキャラクタのデータ。18バイト1組で2組分。0は正常、1はしぼんだキャラ

0E45AH～0E476H

USR 3

プログラム・ページ

プログラムポシェット第5号入賞作品

■打ち込むまえに

キミのパソコンにBASICやモードがいくつかある場合は、必ず、どのBASIC、どのモードのプログラムかを、タイトルの下にあるFOR以下で確かめてから打ち込んでください。また、打ち込む際に特別な方法が必要な場合は、遊び方やチェックポイントに書いてありますので、まずそちらをよく読んでから。

■リストについて

掲載しているリストは、プリンタから打ち出したものを縮少したものです。ただし、MZ系やJR-200などの機種の場合、通常のプリンタでは出ないキャラクタなどを貼り込んだり、手書きしたりしています。そのため、場合によっては不自然に見えることもありますが、プログラムがおかしいわけではありません。

■バグについて

掲載しているプログラムは何度もRUNさせて確かめ、もともとバグがあるものなどは編集部で手直ししていますので、本来の意味でのプログラム上のバグはまずないものと考えていいと思います。ただ、パソコンとプリンタの相性、リナンバーの際のチェックもれ、印刷する際の汚れや文字の欠け……など、十分の注意をはらってチェックしているのですが、その網をかいくぐって読者のみなさんにご迷惑をおかけすることがあります。リストが欠けたり、見えなくなったりした場合は、☎(03) 295-4610 テクノポリス編集室ポシェット担当者まで問合せていただけば、調査してお答えします。

■電話をかけるまえに

電話をかけるまえに次のことを確認してください。

①打ち込みミスではないか

②BASICやモードはあっているか

以上のことを確認してもどうしても動かない場合に電話してください。

■電話をかけるときに

なるべく、パソコンの近くから電話してください。やむをえない場合は、どんなエラーメッセージが出たか、あるいはRUNしてどんな状態になったかをメモしたうえでかけてください。また、電話はなるべく平日の夕方6時〜8時にお願いします。

■マシン語について

BASICのプログラムでありながら、DATA文のなかにマシン語ルーチンの入っているものがありますが、そのプログラムを打ち込み終わってRUNさせるまえに、テープにSAVE しておくことをおすすめします。

■マシン語リストについて

マシン語リストは、チェックサムのついた状態で掲載しているので、あやまってチェックサムの数字まで打ち込まないように注意してください。各機種のマシン語リスト用のチェックサム・プログラムを下に掲載しています。この雑誌で掲載するマシン語リストは特殊なものを除いてすべてこのチェックサム・プログラムで出したものです。

■チェックサム・プログラムの使い方

マシン語を入力したら、まずRUNのまえにセーブしてください(セーブの仕方はマニュアルで)。

次に、そのプログラムに応じたCLEAR 文を実行(これは記事でそのつど触れます)して、下のチェックサム・プログラムを入力し、間違いがないかどうかを確認して、RUN。スタートアドレス、エンドアドレス(これも記事に書いてあります)を入力して、それでよければ[Y]。すると、64バイトずつのチェックサム付きダンプリスト(掲載しているリストと同じフォーマットのものが表示されます。スペース・キーを押すと、次の64バイト、また押すと、また次の64バイト……というふうに順次表示してくれるので、掲載リストのタテヨコにあるSum の部分の数字を、打ち込んだものと付けあわせて確認してください。また、プリンタに出力する場合は、チェックサム・プログラムのPRINT文をLPRINTにかえてください。

★このチェックサム・プログラムが使える機種→●PC-8001,mkII/8801,mkII●PC-6001 mkII/6601●X1シリーズ●MZ-700シリーズ(Hu-BASIC)●MSX●PASOPIA(7)●MULTI-8●FP-1100●FM-7/8/NEW7/77

この他の機種については、そのつどチェックサム・プログラムをつけます。

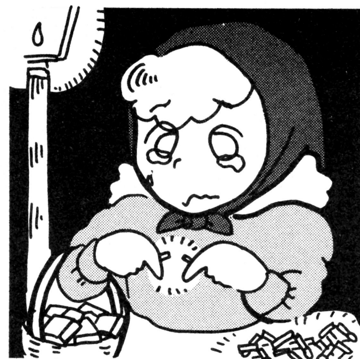
各機種マシン語用チェックサム・プログラム

```
10 '
20 ' >>>>>>>>>> CHECK-SUM <<<<<<<<<<
30 '
40 DIM ST(7):M$="Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7  Sum"
50 INPUT "Start ADDRESS = ";S$:SA=VAL("&H"+S$)
60 INPUT "End   ADDRESS = ";E$:EA=VAL("&H"+E$)
70 INPUT "Sure (y/n) ";W$:IF W$="N" OR W$="n" THEN 50
80 IF W$<>"Y" AND W$<>"y" THEN 50
90 PRINT
100 FOR ADD=SA TO EA STEP 64
110  PRINT M$
120  FOR I=0 TO 7:ST(I)=0:NEXT
130   FOR BL=0 TO 7
140    PRINT RIGHT$("000"+HEX$(BL*8+ADD),4);" ";
150    SM=0
160    FOR I=0 TO 7
170     D=PEEK(BL*8+ADD+I)
180     SM=SM+D:ST(I)=ST(I)+D
190     PRINT RIGHT$("0"+HEX$(D),2);" ";
200    NEXT
210    PRINT ":";RIGHT$("00"+HEX$(SM),3)
220   NEXT
230   PRINT "-----------------------------------"
240   PRINT "Sum   ";
250   SM=0
260   FOR I=0 TO 7
270    PRINT RIGHT$("0"+HEX$(ST(I)),2);" ";
280    SM=SM+ST(I)
290   NEXT
300   PRINT ":";RIGHT$("00"+HEX$(SM),3)
310   IF INKEY$<>" " THEN 310
320   PRINT
330 NEXT
340 END
```

クリスマスの夜はマッチ折りで

マッチ折りの少女



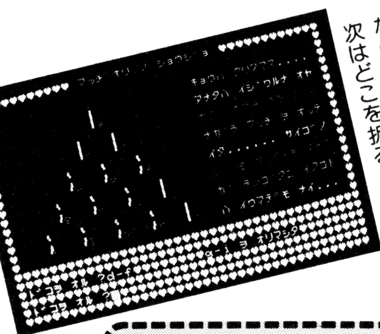


FOR PC-8001mkII N80-BASIC　BY PON

遊び方

まず、レベルをきいてくるので、初心者は1から始めよう。次に先手か後手かを決める。先手のときはy、後手にしたかったらy以外のキーを押そう。

山形にならんだマッチをパソコンと交互に折っていって、最後のマッチを折ってしまったほうが負け。1列に並んでいれば1度に何本折ってもいい。折るマッチの指定は小文字のアルファベットでb－c(bとcが折れる)、a－a(aのマッチだけが折れる)のようにすればOK。実は必勝法があるのだよ。



▲折れたマッチがなんとなくいじらしい。さて、次はどこを折る?

mkIIのG機能に屈折した17歳、PONくん

明星学園高等部2年生、元バドミントン部の少年です。去年の7月、mkIIを手に入れたのが運のツキ。今では立派な"テクポリ病患者"。あっと、それから移植はやめてください。だって、たまにはmkIIにしかできないプログラムがあってもいいじゃないかー!!

NEKURA BOY!?

マッチ折りの少女

```
10 REM♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ﾏｯﾁ ｵﾘ ﾉ ｼｮｳｼﾞｮ ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ by PON ( '84/07/17 )
20 WIDTH40,25:CONSOLE20,4,0,1:COLOR6,233:CMDSCREEN3,0,7:CMDCLS3:DEFINTA-Z
30 DIMM(25),M$(29),A(25),B(5),L(5),P(5):FORI=0TO25:READM(I):NEXT
40 L$="a,,,,bc,,,def,,ghij,klmno":FORI=1TO5:FORP=1TOI:READA((I-1)*5+P):NEXTP,I
50 LINE(37,18)-(0,1)," ",,BF:COLOR5:LOCATE10,0:PRINT" ﾏｯﾁ ｵﾘ ﾉ ｼｮｳｼﾞｮ "
60 FORI=1TO8:READA$:COLORIMOD3+4:LOCATE23,1+I*2:PRINTA$:NEXT
70 COLOR4:A=0:FORI=1TO5:FORP=1TOI:A=A+1:M$((I-1)*5+P)="ｱ":CMDPUT(A((I-1)*5+P),I*
24),M,PSET:LOCATE4*(P+(5-I)/2),2+I*3:PRINTMID$("abcdefghijklmno",A,1):NEXTP,I
80 Z=15:COLOR7:LOCATE0,23:PRINT"ﾚﾍﾞﾙ ﾊ ?  (1or2)";:LV$=INPUT$(1):PRINTLV$:PRINT"
ｾﾝﾃ ﾃﾞ ﾔﾙ ? (y/n)";:A$=INPUT$(1):PRINTA$:IFA$<>"y"THEN120
90 IFZ=0THEN250ELSEJ$="":PRINT:PRINT"ﾄﾞｺｦ ｵﾙ ?";:A$=INPUT$(1):PRINTA$+"-";:B$=IN
PUT$(1):PRINTB$:IFA$<"a"ORA$>"o"ORB$<"a"ORB$>"o"THEN90
100 A=INSTR(L$,A$):B=INSTR(L$,B$):FORI=ATOBSTEP(B<A)*2+1:IFM$(I)=""THEN90ELSENEX
T
110 FORI=ATOBSTEP(B<A)*2+1:C=(A-1)/5+1:CMDPUT(A(I),C*24),M(13),PSET:Z=Z-1:BEEP1:
BEEP0:M$(I)="":NEXT:IFJ$="ｺ"THEN90
120 J$="ｺ":ERASEL:DIML(5):FORI=1TO25:IFM$(I)="ｱ"THENA=0:B=I:FORP=ITOI+5:IFM$(P)=
"ｱ"THENA=A+1:NEXTELSEL(A)=L(A)+1:B(A)=B:I=P
130 NEXTI
140 C=0:FORI=1TO5:C=C+L(I):P(I)=L(I)MOD2:IFI>1ANDL(I)=1THEND=I:NEXTELSENEXT
150 IF(C=1ANDL(1)=0)OR(P(1)=0ANDC-L(1)=1)THENA=B(D):B=A+D-2:GOTO270
160 IFP(1)<1THEN180ELSEIFC-L(1)=1THENA=B(D):B=A+D-1:GOTO270
170 IFC-L(1)=L(2)THENA=B(P(2)+1):B=A+P(2):GOTO270
180 IFL(3)<>1THEN230ELSEA=B(3):IFP(2)>0THEN210
190 IFC-1-L(2)=L(1)THENB=A-P(1)+2:GOTO270
200 IFC-1=L(2)THENB=A+2:GOTO270
210 IFP(2)=1ANDC-1=L(2)OR(P(1)=0ANDC-1-L(2)=L(1))THENB=A:GOTO270
220 IFLV$="2"ANDL(4)=1ANDC-2-L(2)=L(1)THENA=B(4):B=A+P(2)*2+P(1):GOTO270
230 FORI=5TO1STEP-1:IFL(I)>0THENA=B(I):B=A+I-1-RND(1)*(I-1):GOTO270ELSENEXT
240 PRINT"I WIN !!!":PRINT"ｱﾅﾀﾊ ｵﾊﾞｱｻﾝ ﾄ ﾃﾝｺﾞｸ ﾆ ｲｯﾃ ｼﾏｲﾏｼﾀ !!    ":GOTO260
250 PRINT"YOU WIN!!":PRINT"ｱﾅﾀﾊ ｿﾚｶﾗ ｼｱﾜｾﾆ ｸﾗｼﾏｼﾀ !!             "
260 LINE22,2:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾙ? (y/n)";:A$=INPUT$(1):IFA$="y"THEN70ELSE330
270 LOCATE20,22:PRINTMID$(L$,A,1)+"-"MID$(L$,B,1)+" ｦ ｵﾘﾏｼﾀ":GOTO110
280 DATA8,22,21780,21845,5205,15420,15420,15420,15420,15420,15420,15420,15420
290 DATA8,22,21780,21845,5205,15420,3900,15,,3840,3855,15375,15420
300 DATA99,83,114,68,99,130,52,83,114,145,37,68,99,130,161
310 DATAｷｮｳﾊ ｸﾘｽﾏｽ.....,ｱﾅﾀﾊ ｲｼﾞﾜﾙﾅ ｵﾔ,ｶﾀﾉ ｶｵｦ ｵﾓｲﾀﾞｼ,ﾅｶﾞﾗ ﾏｯﾁ ｦ ｵｯﾃ
320 DATAｲﾀ...... ｻｲｺﾞﾉ,1ﾂ ｦ ｵｯﾀﾄｷ ｱﾅﾀ,ｶﾞ ﾃﾝｺﾞｸﾆ ｲｸｺﾄ,ﾊ ｲｳﾏﾃﾞﾓ ﾅｲ...
330 COLOR,0:CONSOLE0,25:CMDCLS3:END
```

■変数リスト

M( )……マッチのグラフィックパターン
M$( )……そのマッチが折れているかいないか
A( )……マッチのX座標
B( )……あるマッチのグループが通し番号でどこからはじまるか
L( )……ある本数の組がいくつあるか
P( )……そのマッチのグループが奇数か偶数か
L$……マッチに通し番号をつけるのに使用
A……どこから折るか
B……どこまで折るか
C……ある本数のマッチのグループの数
D……1つしかないマッチのグループ
Z……残りのマッチ
J$……どちらの番?
LV$……レベル

■プログラムの説明

10～70　初期設定
80　レベル、先手入力
90～100　どこを折るか
110　マッチを折る
120～230　コンピュータの思考ルーチン
240～270　各種メッセージ
270～320　DATA
330　END

■チェックポイント

ゲームそのものについては別に注文はないんですが、このくらいの、1画面ではないしショートとしては少し短いプログラムを見ると、もう少し見ためを気にしてほしいな。例えばせっかく「マッチ」なのだから燃やして、跡にはもえさしが残るだとか、ゲーム画面と説明画面を分けるなど、見栄えのするゲームにしてほしい。なお、このプログラムでは画面設定でcolor文を使っているので画面をクリアしたい時はcolor,0を実行してからCLRキーとcmd cls 3でおこなってください。(クー)



マッチ棒が15本あって、おたがい知恵をはたらかせて、最後の1本を相手に折らせると勝ち。勝てば、アナタハ ソレカラ シアワセニ クラシマシタ!! ってなわけで、ハッピーになるんだけど、みんなには、3回のうち2回は勝ってもらいたい。

恐怖のプレス機械が迫ってくる！

3:59の恐怖





FOR PC-8001,mkII/8801,mkII N-BASIC　BY 苅部 徹

```
1 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:COLOR 7,32:PRINT CHR$(12):DIM TY(35):X=15
2 K$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):M$=" ┌┐ "+K$+" ┼┼ "+K$+"└┴┘"+
K$+" ┘└ ":T$=" ┃ "+K$+" ┃ "+K$+"█████"
3 LINE(0,1)-(38,7),"■",3,BF:LINE(0,20)-(38,23),"■",4,BF
4 FOR I=0 TO 35 STEP 5:COLOR 5:LOCATE I,7:PRINT T$;:TY(I)=7:NEXT I
5 C$="     "+K$+"     "+K$+"     "+K$+"     ":TIME$="03:59:00"
6 COLOR 7:LOCATE 13,0:PRINT "TIME ";TIME$;:IF TIME$="04:00:00" THEN 16
7 LOCATE X,16:PRINT C$;
8 I=INP(0):IF I=239 AND X> 0 THEN X=X-5 ELSE IF I=191 AND X<35 THEN X=X+5
9 COLOR 6:LOCATE X,16:PRINT M$;:BEEP1:BEEP1:BEEP1:BEEP0
10 TX=INT(RND(1)*8)*5:TY(TX)=TY(TX)+2:COLOR 5:LOCATE TX,TY(TX):PRINT T$;
11 IF TY(TX)=15 THEN IF PEEK(&HF302+TX*2+(TY(TX)+3)*120)<>32 THEN 13 ELSE LOCATE
 TX,7:PRINT T$+K$+C$+K$+C$;:TY(TX)=7
12 GOTO 6
13 COLOR 2:LOCATE X,17:PRINT " ┌ "+K$+"└┬┐"+K$+"┌┴┘"+K$+" └ "
14 FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 12,8+I:PRINT "<< GAME OVER >>";:NEXTI
15 FOR I=1 TO 1000:BEEP1:BEEP0:NEXT:END
16 FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 12,8+I:PRINT "Congratulations";:BEEP:NEXT
```

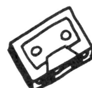
●1画面

■変数リスト
X……人のX座標
TX,TY……プレス機の座標
M$……人の形
T$……プレス機の形
C$……人、プレス機の消去用
K$……カーソル移動用
TIME$……時間
I……KEY入力、ループ用

■プログラムの説明

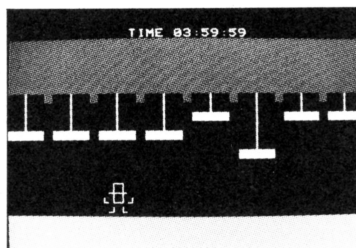
1	初期設定
2〜5	キャラクタ設定、画面作成、時間設定
6	時間判定、時間表示
7〜9	人の移動
10	プレス機の表示
11	つぶれたかの判定
12	メインルーチン頭へ！
13〜15	ゲームオーバー
16	成功！

■チェックポイント
このプログラムはリプレイボタンがないんだけどもはやつけるのは常識。スペース・キーをリプレイキーにしてみよう。
まず15行のENDをGOTO 17にして次の行を入れる。
17 IF INKEY$=" " THEN RUN ELSE 17
またひまな人は、6行の IF 以下をとれば、絶対に終わることのない、「無限地獄の恐怖（テクノポリスのバイトに仕事が終わる日はない編）」に簡単に変えられるよ（アハハハハと力なく笑う）。（クー）



遊び方

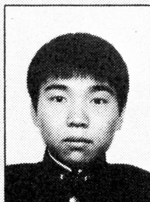
3時3分ではありません。おやつの時間も終わって約1時間後の3時59分。プレス工場に勤めるキミは、ふとしたあやまちから、機械のなかに入ってしまった。そこに何があろうとも、ひたすらプレスしてしまうのが機械の悲しいところ。しかも、なぜかランダムにプレスしようとするので、よけるのも冷汗もの。スイッチを切ることもできないし、オレハコノママドウナッテシマウノダロウ……。



◀まるで、チャップリンの映画。これは機械文明への批判である、なんちゃって。

でも、何とか救いはあるもので、この工場、4時には操業停止して、機械も自動的に止まってしまうのです。ああ、よかった。[4][6]キーで、1分間、プレスの魔手から逃げまわってね。

ホントの愛機はMZ—700の、苅部徹くん



ぼくは今、受験をひかえているのでパソコンはほとんど使っていません。今回の作品は、夏休みに親戚のおじさんにPC—8001mkIIを借りて作ったものです。今度は、愛機MZ—700で投稿したいな。これからもよろしくお願いします。

ポシェット裏面場 みんなが、よーこちゃんやゆみちゃんと話がしたいなぁーなんて思って編集部に遊びにくるときは、あらかじめTELで、2人がそろっていないことを確認しましょー。2人の会話の中に入っていくのは常人には不可能です。

数字を運んでパズルを完成

パズル9





FOR PC-8001,mkII/8801,mkII N-BASIC　　BY Mk.II

```
1 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:COLOR7,32:CLEAR300,&HBFFF:PRINTCHR$(12);
2 DEFINTA-Z:DEFUSR=&HD000:FORI=0TO62:READA$:POKE&HD000+I,VAL("&h"+A$):NEXT
3 PRINT"  <<< TIME 1500          SCENE  1 >>>":VR=&HF302:S=1
4 X=2:Y=3:T=1500:A=49:B=0:LOCATEX,Y:PRINT"●":COLOR4:FORW=2TO21STEP3:FORV=1TO34ST
EP3:LOCATEV,W:PRINT"╭╮":LOCATEV,W+2:PRINT"╰╯":NEXT:NEXT:D=10:E=5:F=5:G=6
5 GOSUB11:IFP>32ORV=5ANDW=3GOTO5ELSEPOKEU,A:IFA=53THENA=A+1:XC=V:YC=W:GOTO5ELSEA
=A+1:IFA<58GOTO5ELSED=12:E=2:F=7:G=3:C=(SMOD11)*5+10:COLOR5
6 GOSUB11:IFP>32ORV=5ANDW=3GOTO6ELSEIFB<CTHENLOCATEV,W:PRINT"■":B=B+1:GOTO6
7 COLOR7:LOCATE11,0:PRINTUSING"####";T:T=T-1:IFT<0GOTO12ELSEI=INP(0):XZ=(I=253AN
DX>2)*3-(I=247ANDX<35)*3:YZ=(I=223ANDY>3)*3-(I=251ANDY<21)*3:V=X:W=Y:H=0
8 V=V+XZ:W=W+YZ:V=-(V<2)*35-(V>35)*2-(V>1ANDV<36)*V:W=-(W<3)*21-(W>21)*3-(W>2AND
W<22)*W:P=PEEK(VR+V*2+W*120):IFP=135THENH=1:GOTO8ELSEIFP=32ANDHTHENLOCATEX,Y:PRI
NT" ":COLOR5:LOCATEV,W:BEEP1:PRINT"■":BEEP0:GOTO10
9 LOCATEX,Y:PRINT" ":U=VR+X*2+Y*120:P=PEEK(U+XZ*2+YZ*120):IFP=135THENXZ=0:YZ=0EL
SEIFP=53THENXC=X:YC=Y:BEEP1:POKEU,P:BEEP0ELSEIFP>48THENBEEP1:POKEU,P:BEEP0
10 X=X+XZ:Y=Y+YZ:COLOR3:LOCATEX,Y:PRINT"●":FORI=0TO200:NEXT:U=USR(XC*256+YC):IFU
<>255GOTO7ELSEFORI=0TO500:NEXT:FORI=0TO500:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXT:FORI=0TO5000:N
EXT:S=S+1:COLOR7:LOCATE30,0:PRINTUSING"##";S:LINE(1,2)-(36,22)," ",BF:GOTO4
11 V=INT(RND(1)*D)*3+E:W=INT(RND(1)*F)*3+G:U=VR+V*2+W*120:P=PEEK(U):RETURN
12 COLOR6:LOCATE10,11:PRINT"[[[ GAME  OVER ]]]":WAIT4,8,255:RUN
13 DATA 5e,1c,23,56,14,eb,11,2d,d0,3e,31,06,09,e5,f5,1a,84,67,13,1a,85,6f,13,d5,
cd,f3,03,d1,f1,be,e1,c0,3c,10,ea,3e,ff,21,a8,f0,77,23,af,77,c9,fd,fd,0,fd,3,fd,f
d,0,0,0,3,0,fd,3,0,3,3,3
```

●1画面

■変数リスト

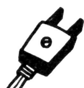
X, Y…… "●" の座標
XZ,YZ…… "●" の方向
XC,YC…… "5" の座標
S……SCENE数
T……TIME
A……数字の表示用
B, C……ブロック表示に使用
D,E,F,G……乱数用
H……ブロックの移動が可能かどうか
I……キースキャン用
P……PEEK用
U……POKE,USR関数用

■プログラムの説明

1　初期設定
2　マシン語の読み込み
3～6　画面作成
7　キースキャン、タイム表示
8　ブロックの移動判定
9　数字の移動判定
10　"●" の移動、パズルが完成したかの判断
11　ブロックや数字の座標を決めるランダムサブルーチン
12　ゲームオーバー処理
13　マシン語データ

■チェックポイント

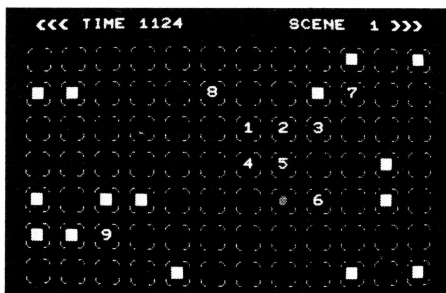
これではゲームが簡単すぎるね。まず3行、タイム表示の1500をとり、最後にT=750を加える。そして4行のTの値をT=T−50にして最後にT1=Tを加える。さらに7行のPRINTUSINGの後を……##";T1:T1=T1−1にすればOKだ。でも、時間との闘い的なパズルより、純粋な思考型ゲームにしてほしかったな。(クー)



遊び方

1352キーで自分(●)を操り、画面上に散らばっている数字を"123""456""789"と3×3に整然と並べるゲーム。完成したら次の面に進んでジャマなブロックが増えていくぞ。

ただし、動かし方がちょっと変わっていて、数字は●と場所が入れかわるようにしか動かせない。ブロックだけならそのまま動かせる。TIME 0でゲームオーバー。リプレイはSキー。



▲じっくり考えればわりあいカンタンなパズル。

解析マシーンとなってがんばる、MkIIくん

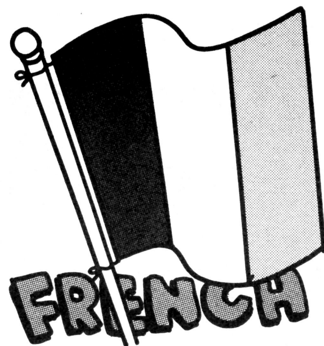
なにげなく作ったらいつのまにかできてしまった。今は、いろんな人のプログラムを解析しています。最近はだんだん寒くなってきてプログラムも作りにくくなってきそう。以前から漫画を趣味でかいてるけど、スクリーントーンを使ってかきたい！ でも高い！

ポシェット裏面場　就職が決定！して、将来への明るい希望でいっぱいのクーさんは、先日FM-7のタロット占いで仕事について占ってもらいました。結果は最悪。もー、どしょーもない。占いなんかで～きらいだと叫んでおりました。

パソコン版の平面ルービック！

3色パズル





FOR PC-8001,mkII/8801,mkII N-BASIC　BY きゆしよ ともかお

```
1 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:DEFINTA-Z:COLOR7:PRINTCHR$(12):DIMC(9):CLEAR1000
2 E$=CHR$(31)+STRING$(5,29):F$=CHR$(31)+STRING$(8,29):D$="■■ ■■ ■■":B$="■■■■■"
3 O$=B$+E$+B$+E$+B$+E$+B$+E$+B$:LOCATE 23,19:PRINT "ウゴカシタ カズ"
4 LOCATE25,5:PRINT"カンセイ ズ":FOR I=1 TO 9 STEP 3:C(I)=6:C(I+1)=3:C(I+2)=4:NEXT
5 LOCATE3,2:INPUT"ナンテ ノ モンダイニ シマスカ";N:IFN>=1ANDN=<15THEN6ELSEBEEP:GOTO5
6 FORJ=1TON:R=INT(RND(1)*5)+1:Q=INT(RND(1)*3)+1:S$=CHR$(96+R):T=Q:GOSUB14
7 NEXT:H=6:FORI=8TO14STEP3:COLORH:LOCATE24,I:PRINTD$+F$+D$:PRINT:IFH=6THENH=2
8 H=H+1:NEXT:COLOR7:L=0:GOSUB20:REM 1984年8月17日 PC-8001 9 パズル Y.OKAMOTO 12サイ
9 LOCATE 3,2:INPUT "ドウ ウゴカシ マスカ     ";A$:GOSUB12:GOSUB20:LOCATE27,21:PRINTL
10 FOR I=1 TO 9 STEP 3:IF C(I)=6 AND C(I+1)=3 AND C(I+2)=4 THEN NEXT ELSE 9
11 LOCATE 3,2:INPUT "モウイチド ヤリマスカ (Y/N)";M$:IF M$="Y"ORM$="y" THEN 4 ELSE END
12 S$=MID$(A$,1,1):T=VAL(MID$(A$,2,1)):IFLEN(A$)=2THEN13ELSEBEEP:RETURN
13 IF S$=<"e" AND S$>="a" AND T=<3 AND T>=1 THEN 14 ELSEBEEP:RETURN
14 IF S$="a" THENFOR I=1 TO T:C=C(1):C(1)=C(2):C(2)=C(5):C(5)=C(4):C(4)=C:NEXT
15 IF S$="b" THENFOR I=1 TO T:C=C(4):C(4)=C(5):C(5)=C(8):C(8)=C(7):C(7)=C:NEXT
16 IF S$="c" THENFOR I=1 TO T:C=C(2):C(2)=C(3):C(3)=C(6):C(6)=C(5):C(5)=C:NEXT
17 IF S$="d" THENFOR I=1 TO T:C=C(5):C(5)=C(6):C(6)=C(9):C(9)=C(8):C(8)=C:NEXT
18 IF S$="e" THEN FOR I=1 TO T:C=C(1):C(10)=C(2):C(1)=C(3):C(2)=C(6):C(3)=C(9):C
(6)=C(8):C(9)=C(7):C(8)=C(4):C(4)=C(10):C(7)=C:NEXT
19 L=L+1:RETURN:REM マイコン レキ 7 カ 月  PC-8801 mk2 model 30 カ FM-77 カ X-1 ガ ホシイ
20 G=1:FOR I=3 TO 15 STEP 6:FOR J=6 TO 18 STEP 6:COLOR C(G):LOCATE I,J:PRINT O$:
G=G+1:NEXT J,I:COLOR 7:P=65:FOR I=11 TO 17 STEP 6:FOR J=8 TO 14 STEP 6:LOCATE J,
I:PRINT CHR$(P):P=P+1:NEXT J,I:LOCATE 11,14:PRINT "E"::RETURN
```

●1画面

■変数リスト

A$……どう動かすか？
C( )……パズルの色
B$,E$,O$……パズルの表示用
D$,F$……完成図の表示用
L……動かした数
N……何回かきまぜるか
Q, R……ランダム
S$……どこをうごかすか
T……何回うごかすか
G,H,P……各種カウンタ

■プログラムの説明

1〜4	初期設定
5	手数の入力
6	まぜる
7〜8	完成図の表示
9	動かし方の入力
10	完成かどうか調べる
11	もう1度やる？
12〜19	まわす
20	パズルの表示

■チェックポイント

なかなか面白いパズルだね。でも、手数の入力はこちらからするのではなく、最初は1手のパズルから始めて、だんだん増やしていき、実際に何手で解いたかの差の合計が、ある程度たまったらゲームオーバー、な〜んていうのだともっとエキサイトしちゃうんじゃないかな。

入力のためのINPUT文がうまく消されていないけど気になる人は5、9、11行の頭にGOSUB30 を入れて、

```
30 LOCATE 3, 2:PRINT SPC(30)::RETURN
```

の1行を加えればOKだ。
(クー)

遊び方

横の完成図どおりに色を並べかえるパズル。はじめに「ナンテノモンダイニ……」ときいてくるので1〜15の数を入れよう。最低その手数でできる問題が出てくるよ。動かし方は"a1"と入力すると、画面のAを中心にした4マスの色が1マス分右に回転移動する。"a2"なら2マス、"a3"なら3マス。b、c、dも同様で、eは回りのパネルがズレていくのだ。リプレイは[Y]キー。

ドウ ウゴカシ マスカ　? c1
カンセイ ズ
A B E C D
ウゴカシタ カズ 3

◀動かし方がちょっと複雑。まず、やり方を練習してから本格的にパズっちゃおう。

愛知県の小学6年生、きゆしよともかおくん

ぼくは小6のパソコン大好き少年です。ぼくのクラスでは、ぼくを入れて2人しかパソコンを持っていません。もうひとりはMSXです。前は「MSXなんてPC-8001に比べれば大人と子供」なんて悪口をいったこともあるけど、今では仲がいいんです。

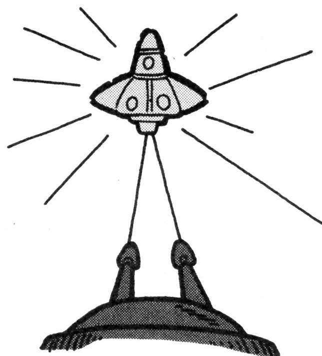
賢〜いゆみちゃん

賢〜いゆみには、ちょっと物足りないなあ……。なあーんちゃって。見栄を張ってみたりして。もう少しマスを多くして16くらいにしちゃうとか、3色それぞれの色のマスをもっとちらばすとか、がんばってほしい作品だなあ。期待しています。

ミサイル誘導で敵をやっつけろ!

SHOT DOWN





FOR PC-8801, mkII N88-BASIC

BY 柳田英俊

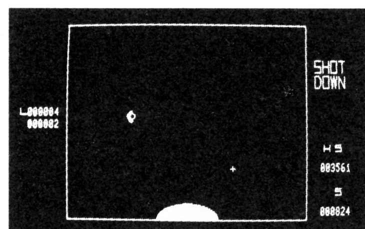


遊び方

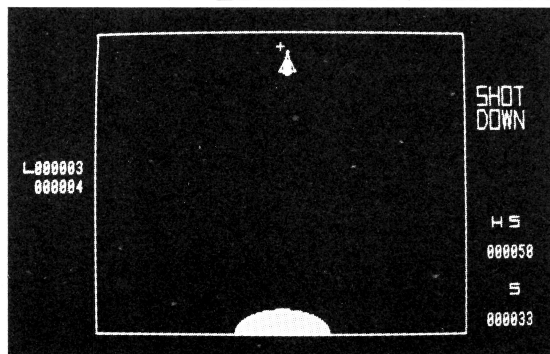
20XX年、空から恐怖の大王が攻めてきた。キミは地上基地から、2468で照準を操作して、スペース・キーでミサイルを撃ってくれ。照準を動かすとそれにあわせてミサイルもコースを変えるので（ただし20面まで）、うまくコツをのみこんで戦おう。

敵が爆弾を落としてくると、左にDと表示される（Dangerの略）。爆弾はミサイルで撃ちおとすしかないのだけれど、ふつうのやり方ではとても照準をあわせるひまがない。そこで、シフト・キーを押すと照準が一気に下に下がってくれるぞ。

左の表示にB(Bonus)が出ているときは敵をやっつけるとボーナスプラス。5000点ごとに基地は1つ増える。N（夜）はT（昼）の2倍の得点になる。リプレイはn以外のキー。



▲左のLは面数、その下は基地の残り数。



▲ようやく敵に照準が追いついた。すばやく攻撃!

う〜ん、おしかったなあ……柳田英俊くん

このプログラムはDMAをストップさせているので速度があがる半面、テキストが使えません。そこでマシン語で解決しました。ところで、11月7～11日は修学旅行で8日が東京見物。編集部に行きたかったけど日曜日だから……。おみやげ持っていこうと思ったのに。

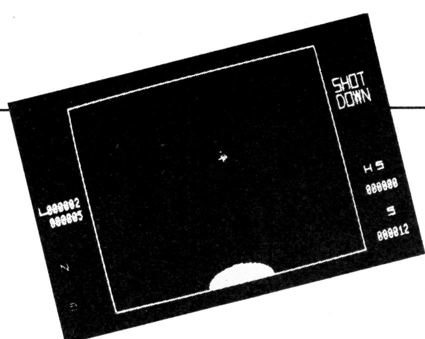


SHOT DOWN

```
10 OUT 104,0:SCREEN 0,3:CLS 3:SCREEN ,0:DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)
)
20 DIM TEKI(176),BOM(72),CUR(16),BHAI(7),THAI(16),SUZI(129)
30 FOR I=0 TO 176:READ A$:TEKI(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
40 FOR I=0 TO 72:READ A$:BOM(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
50 FOR I=0 TO 16:READ A$:CUR(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
60 FOR I=0 TO 7:READ A:BHAI(I)=A:NEXT:FOR I=0 TO 16:READ A:THAI(I)=A:NEXT
70 FOR I=0 TO 129:READ A$:SUZI(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
80 READ SX,SY,LC:POINT(SX,SY):IF SX<0 THEN *START
90 READ EX,EY:IF EX<0 THEN 80 ELSE LINE-(EX,EY),LC:GOTO 90
100 *START
110 SPX=525:SPY=115:SU!=HSC!:GOSUB *SU.PUT:SPX=35:SPY=70:ASU!=ALO:SCENE=1:SU!=SC
ENE:ALO=SCENE:GOSUB *SU.PUT:ASU!=SC!:SU!=0:SPX=525:SPY=150:GOSUB *SU.PUT:ASU!=1:
BAL=5:SU!=BAL:SPX=35:SPY=80:GOSUB *SU.PUT
120 LINE(100,0)-(500,160),7,B:LINE(101,1)-(499,159),1,BF
130 CIRCLE(300,160),50,7,0,3.14159,.25:T$=CHR$(&HAA)+CHR$(&H55)+CHR$(&H55):PAINT
(320,150),T$,7
140 MX=300:MY=50:TX=470:TY=50:THAN=1:TBI=6:TB=1:BICHI=1:BONUS=1:CMX=0:CTX=0:SC!=
0:SBHAN=0:TNH=1:CSPH=1:SHO=0:MCU=0:TCU=0:BCU=0:COLOR=(2,0):COLOR=(4,0):COLOR=(3,
0)
150 *MAIN.LOOP
160  IF INP(9)=191 AND BICHI<2 THEN BEEP 1:SBHAN=1:AMX=MX:AMY=MY
170  IF SCENE<20 THEN AMX=MX:AMY=MY
180  BEEP 0:IF SBHAN=1 THEN ON TB GOSUB *SHOT.BOM,*ANTI.BEEM
190  IF BICHI=1 AND SCENE<20 THEN FOR I=0 TO 100-SCENE*5:NEXT
```




うーん。わりと、むずかしいなあ。ねらいをつけて、がんばってみたんだけど、なかなかあたらないんだ。悲しい！　あたったと思ってもあたっていないのよねェ〜。そこのところが微妙すぎて、ちょっとわかりにくい気がするなぁ。



◀左にBが表示されているとボーナス得点。


```
200  IF INP(0)=191 AND MX<482 THEN MX=MX+16
210  IF INP(0)=239 AND MX>110 THEN MX=MX-16
220  IF INP(0)=251 AND MY<150 THEN MY=MY+8
230  IF INP(1)=254 AND MY>8 THEN MY=MY-8
240  IF CMX>0 THEN PUT(CMX,CMY),CUR
250  PUT(MX,MY),CUR:CMX=MX:CMY=MY
260  ON THAN GOSUB *TEKI.1,*TEKI.2
270  IF TB=2 THEN GOSUB *TEKI.BOM
280 GOTO *MAIN.LOOP
290 *TEKI.1
300  IF TRL=1 THEN TX=470-(TX-100)
310  TX=TX-20:IF TX<140 THEN TX=470:TY=RND*140:TCU=TCU+1:IF RND>.5 THEN TRL=1 EL
SE TRL=0
320  IF RND>.5 AND TY>5 AND TY<140 THEN TY=TY-5+RND*10
330  IF TRL=1 THEN TX=470-TX+100
340  IF CTX>0 THEN PUT(CTX,CTY),TEKI(THAI(16))
350  PUT(TX,TY),TEKI(THAI(16)):CTX=TX:CTY=TY
360  IF BICHI>1 OR TX<200 OR TX>360 OR TY>110 THEN RETURN
370  IF SCENE>14 AND RND>.2 THEN TB=2:COLOR=(2,2):RETURN
380  IF SCENE<15 AND BON=0 AND RND<SCENE/20 THEN TB=2:COLOR=(2,2)
390 RETURN
400 *TEKI.2
410  TY=TY-10:IF TY<5 THEN TY=140:TX=RND*330+140:TCU=TCU+1
420  IF RND>.3 AND TX>150 AND TX<470 THEN TX=TX-10+RND*20
430  IF CTY>0 THEN PUT(CTX,CTY),TEKI(THAI(TY/10+1))
440  PUT(TX,TY),TEKI(THAI(TY/10)):CTX=TX:CTY=TY
450  IF BICHI>1 OR TY<50 OR TY>100 THEN RETURN
460  IF SCENE<11 AND BON=0 THEN IF RND<SCENE/10 THEN TB=2:COLOR=(2,2):RETURN
470  IF SCENE>10 THEN IF RND>.3 THEN TB=2:COLOR=(2,2):RETURN
480 RETURN
490 *TEKI.BOM
500  TBX=TX-(TX-290)/6*(7-TBI):TBY=TY+(140-TY)/6*(7-TBI)
510  IF TBI<6 THEN PUT(CTBX,CTBY),BOM(BHAI(TBI+1))
520  PUT(TBX,TBY),BOM(BHAI(TBI)):CTBX=TBX:CTBY=TBY
530  TBI=TBI-1:IF TBI>0 THEN IF INP(8)=191 THEN MX=RND*200+200:MY=125:RETURN ELS
E RETURN
540  PUT(TBX,TBY),BOM(HAI(TBI+1)):TB=1:TBI=6:COLOR=(2,0):ASU!=BAL:BAL=BAL-1:IF B
AL<1 THEN COLOR=(1,2):BEEP:BEEP:BEEP:GOTO *GAME.OVER ELSE COLOR=(1,2):BEEP:SU!=B
AL:SPX=35:SPY=80:GOSUB *SU.PUT:COLOR=(1,ABS(TNH-2)):RETURN
550 *SHOT.BOM
560  BX=290+(AMX-290)/6*BICHI:BY=140+(AMY-140)/6*BICHI
570  IF BICHI>1 THEN PUT(CBX,CBY),BOM(BHAI(BICHI-1))
580  PUT(BX,BY),BOM(BHAI(BICHI)):CBX=BX:CBY=BY:BICHI=BICHI+1
590  IF BICHI=7 THEN PUT(BX,BY),BOM(BHAI(BICHI),):SBHAN=0:BICHI=1:BCU=BCU+1 ELSE
RETURN
600  IF BX<TX OR BX>TX+20 THEN RETURN
610  IF BY<TY OR BY>TY+10 THEN RETURN
620  PUT(MX,MY),CUR:COLOR=(2,2):BEEP:FOR I=1 TO 21 STEP 2:BEEP 0:CIRCLE(TX+10,TY
+5),I,2:BEEP 1:NEXT
630  PSET(TX+10,TY+5),1:FOR I=1 TO 22:BEEP 0:CIRCLE(TX+10,TY+5),I,1:BEEP 1:NEXT:
BEEP 0:COLOR=(2,0)
640  MCU=MCU+1:AB=0:TX=470:TY=RND*130+10:CTX=0:CMX=0:SCENE=SCENE+1:ASU!=SC!:IF S
CENE MOD 2=0 THEN THAN=1 ELSE THAN=2:CTY=0:TY=140:TX=RND*330+140
650  SC!=SC!+AB+INT(BONUS*RND*10+10)*TNH*THAN:SU!=SC!:SPY=150:SPX=525:GOSUB *SU.
PUT:SU!=SCENE:ASU!=ALO:SPX=35:SPY=70:GOSUB *SU.PUT:ALO=SU!:IF RND>.6 THEN BON=1:
BONUS=(RND*10+10)*SCENE:COLOR=(3,3) ELSE BON=0:BONUS=1:COLOR=(3,0)
660  MX=295:MY=110:IF RND>.6 THEN COLOR=(1,0):COLOR=(4,4):TNH=2 ELSE COLOR=(1,1)
:COLOR=(4,0):TNH=1
670  IF INT(SC!/5000)>SHO THEN ASU!=BAL:BAL=BAL+INT(SC!/5000-SHO):SPX=35:SPY=80:
SU!=BAL:BEEP 1:GOSUB *SU.PUT:BEEP 0:SHO=INT(SC!/5000):RETURN ELSE RETURN
680 *ANTI.BEEM
690  IF MX+25<TBX-8 OR MX-35>TBX-8 THEN RETURN
700  IF MY+15<TBY-5 OR MY-15>TBY-5 THEN RETURN
710  COLOR=(6,2):BEEP:PUT(TBX,TBY),BOM(BHAI(TBI+1)):TB=1:COLOR=(6,6):SBHAN=0:TBI
=6:COLOR=(2,0):AB=AB+2
720 RETURN
730 *SU.PUT
740  FOR I=SPX TO SPX+45 STEP 9
750    IF CSPH=1 THEN PUT(I,SPY),SUZI(13*VAL(MID$(RIGHT$("000000"+STR$(ASU!),6),
(I-SPX)/9+1,1)))
760    PUT(I,SPY),SUZI(13*VAL(MID$(RIGHT$("00000"+STR$(SU!),6),(I-SPX)/9+1,1)))
770  NEXT
780 RETURN
790 *GAME.OVER
800  X$=INKEY$:IF X$<>"" THEN *GAME.OVER ELSE FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:REST
ORE *YN.DATA
810  READ SX,SY:POINT(SX,SY):IF SX<0 THEN 830
820  READ EX,EY:IF EX<0 THEN 810 ELSE LINE-(EX,EY):GOTO 820
830  CSPH=0:SU!=INT(MCU/BCU*100):SPX=275:SPY=80:GOSUB *SU.PUT:SU!=INT(MCU/TCU*10
0):SPX=275:SPY=90:GOSUB *SU.PUT:CSPH=1
840  X$=INPUT$(1):IF X$="n" THEN WIDTH 80,25:END
```

リスト次ページに続く

大学、編集部で、ともに私の先輩にあたるTさん（特に名を秘す）は、大学祭と締切りがかさなり、締切り延長に大協力をしてくれました。みんなでなじろう他人の失敗、ひたすら隠そう自分の失敗。（エイキチ）

```
850  IF SC!>HSC! THEN ASU!=HSC!:HSC!=SC!:GOTO *START ELSE ASU!=HSC!:GOTO *START
860 DATA 1E,F,100,0,100,0,100,0,300,80,300,80,300,80,200,80,300,80,200,80,300,80
,200,80,300,80,700,C0,600,C0,700,C0,500,40,600,C0,500,40,F00,E0,F00,E0,F00,E0,1D
00,70
870 DATA 1F00,F0,1F00,F0,2E00,E8,3E00,F8,2F00,E8,4B00,A4,7B00,BC,4F00,E4,8F00,E2
,FE00,FE,8E00,E2,F01,E1,FE01,FF,E01,E1,F702,80DE,FE03,80FF,FE03,80FF,1F00,F0,1F0
0,F0,1F00,F0,0,0,700,C0,200,80,0
880 DATA F,8,1,1,1,8002,8003,8002,8003,8002,8003,4005,C006,4005,5015,701D,D017,C
827,F83E,C826,D457,FC7E,FC7E,0,C007,8002,0
890 DATA 8,4,808,1C08,1C14,3E2A,552A,5D7F,0
900 DATA 14,A,BC00,100,40,4001,200,BF,4005,500,40,F70A,15C0,78,7815,1500,E0AD,56
2B,2B00,AE,572B,56F0,AA,5657,5500,F0AD,562B,2B00,AE,F72A,15E0,78,7815,1500,C05F,
A00A,A00,A0,703,400,F8,5607,0,BC,4001,100,40,0
910 DATA 14,A,5C01,0,0,A000,500,7F,0,200,80,AF0A,80,0,5005,1500,E07F,0,2A00,80,A
B2A,F0,0,5455,5500,F057,0,AA00,A8,BB2A,E0,0,4455,1500,C06F,0,2A00,90,BF0A,80,0,4
005,100,5F,0,200,A0,0
920 DATA A,5,17,0,28,802B,0,54,C057,0,A8,802B,0,54,17,0,28,0,6,4,70,B800,4000,70
,0,9,5,8,8,8,8,8,8,80FF,80FF,80FF,8,8,8,8,8,8,0,0,48,48,66,66,66,66,0,0,0,0,0,93
,93,93,93,93,120,120,120,120,120,000,129
930 DATA 6,7,7878,8478,8484,8C8C,B48C,B4B4,C4C4,84C4,8484,7878,78,6,7,1010,3010,
3030,5050,1050,1010,1010,1010,1010,7C7C,7C,6,7,7878,8478,8484,404,1804,1818,6060
,8060,8080,FCFC,FC
940 DATA 6,7,7878,8478,8484,404,3804,3838,404,8404,8484,7878,78,6,7,808,1808,181
8,2828,4828,4848,FCFC,8FC,808,808,8,6,7,FCFC,80FC,8080,F0F0,8F0,808,404,8804,888
8,7070,70
950 DATA 6,7,3838,4038,4040,8080,F880,F8F8,8484,8484,8484,7878,78,6,7,FCFC,84FC,
8484,808,1008,1010,2020,2020,2020,2020,20,6,7,7878,8478,8484,8484,7884,7878,8484
,8484,8484,7878,78,6,7,7878,8478,8484,8484,7C84,7C7C,404,804,808,7070,70
960 DATA 525,30,7,515,30,515,35,525,35,525,40,515,40,-1,0,529,30,7,529,40,529,35
,539,35,539,30,539,40,-1,0,543,30,7,543,40,553,40,553,30,543,30,-1,0,557,30,7,56
7,30,563,30,563,40,-1,0
970 DATA 515,43,7,522,43,525,46,525,50,522,53,515,53,515,43,-1,0,529,43,7,529,53
,539,53,539,43,529,43,-1,0,543,43,7,545,53,548,43,551,53,553,43,-1,0,557,53,7,55
7,43,567,53,567,43,-1,0
980 DATA 530,100,7,530,105,530,103,540,103,540,100,540,105,-1,0,560,100,7,550,10
0,550,102,560,102,560,105,550,105,-1,0,560,135,7,550,135,550,137,560,137,560,140
,550,140,-1,0
990 DATA 22,70,7,22,75,32,75,-1,0,35,100,1,45,100,40,100,40,105,-1,0,35,120,4,35
,115,45,120,45,115,-1,0,35,130,2,42,130,45,131,45,134,42,135,35,135,35,130,-1,0,
34,147,3,34,145,42,145,44,146,44,147,34,147,34,150,42,150,44,149,44,147,-1,0,-1,
0,0
1000 *YN.DATA:DATA 280,110,285,112,290,110,285,112,285,115,-1,0,305,110,295,115,
-1,0,310,115,310,110,320,115,320,110,-1,0,-1,0
```

楽しくってわかりやすいプログラム満載！ プログラムポシェット第6号は、定価330円で2月5日発売！

■変数リスト

TEKI……敵のPUTデータ
BOM……爆弾のPUTデータ
CUR……照準のPUTデータ
BHAI……爆弾の読みだし位置
THAI……敵の読みだし位置
SUZI……数字のPUTデータ
SPX,SPY,SU！,ASU！, CSPH……数字の表示に使用
HSC！……ハイスコア
SC！……スコア
SCENE……面数
ALO……前の面数
BAL……残り自機数
BICHI……爆弾の大きさ
TBI……敵の爆弾の大きさ
BONUS……ボーナス
MX,MY……照準の座標
CMX,CMY……前の照準の座標
AMX,AMY……爆弾を撃ったときの照準座標
TX,TY……敵の座標
CTX,CTY……前の敵の座標
BX,BY……自分の爆弾の座標
CBX,CBY……前の自分の爆弾の座標
TBX,TBY……敵爆弾の座標
CTBX,CTBY……前の敵爆弾の座標
THAN……どちらの敵をだすか
TB……敵の爆弾のフラグ
SBHAN……自分が爆弾を撃っているか
TNH……昼か夜かのフラグ
SHO……基地を増やすかどうかの判断に使用
MCU……命中した爆弾の数
TCU……出た敵の数
BCU……撃った爆弾の数
TRL……敵の進行方向フラグ
AB……迎撃ビームの得点
BON……ボーナスステージかのフラグ
SX,SY……ポイント指定座標
EX,EY……ラインエンド座標
LC……ラインカラー
T$……中間色データ
X$……キースキャン

■プログラムの説明

10	初期設定
20～70	PUT用データ読み込み
80～140	画面設定
150～280	メインルーチン（照準の移動、攻撃、各ルーチンへの分岐など）
290～390	敵UFOルーチン
400～480	敵ファイタールーチン
490～540	敵の爆弾ルーチン
550～670	自分の攻撃ルーチン
680～720	迎撃ビームルーチン
730～780	数字のPUT
790～850	ゲームオーバー処理
860～920	キャラクタ用データ
930～950	数字用データ
960～990	文字用データ
1000	ゲームオーバー時の表示用データ

■チェックポイント

このプログラムでは、敵の位置によって、敵への攻撃が成功したとき、時々、枠や基地を消してしまうことがある。次の行を入れればOKだ！

```
635 LINE (100,0)-(500,160),7,B
636 (130行と同じ)
```

またこのプログラムでは、画面の表示を全て、グラフィック画面にLINE文で線を引くことによって行っているんだけれど、作者の柳田君は、漢字ROMを使って画面を作るバージョンも送ってきている。これは表示もきれいで親切だし、リストも短い。こちらのリストがほしい人はポシェット編集部SHOTDOWN漢字ROM版希望係に返信用の切手と封筒を同封して申し込んでくれ。（漢字ROMがないとだめだよ）（クー）

ポシェット裏面場 拝啓 シャープ様…。MZ-700に付いているプロッタプリンターは、なぜ一部のキャラクターがでないのですか？ 毎回切り張りに苦しむ一人の編集部員より。

どこまで続く、恐怖のマラソン

果て無き道



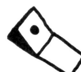


FOR PC-8801, mkII N88-BASIC

BY 落合和彦

```
10 DEFINT A-Z:CONSOLE ,,0,1:WIDTH 80,25:DIM A(13),B(13),D(13),E(99):LOCATE 9,9:P
RINT"SCORE";SPC(19);"<< WAR >>";SPC(15);"ﾀｲﾘｮｸ":T=1:C=6:U=3:ON ERROR GOTO 130
20 FOR I=0 TO 13:READ Z$:A(I)=VAL("&h"+Z$):NEXT:FOR I=0 TO 13:READ Z$:B(I)=VAL("
&h"+Z$):NEXT:CLS 2:GET(0,0)-(7,7),D:A$="999":X=624:G=175:N=100:COLOR=(5,0)
30 DATA 8,8,3C3C,3C3C,3C3C,9898,FF98,FFFF,1919,EC19,ECEC,8686,C386,C3C3,8,8,3C00
,3C,3C3C,1900,19,FFFF,9800,98,1717,2100,21,C3C3:LINE(0,175)-(639,175),5:PAINT(1,
180),A$,5:FOR I=1 TO U:PUT(I*11+273,99),A,PSET:NEXT:F=167:COLOR=(1,4):GOTO 120
40 IF N<0 THEN 140 ELSE IF INP(1)=254 THEN 100 ELSE IF INP(9)=191 THEN 110
50 I=INP(0):IF I=255 THEN 60 ELSE PUT(X,F),D,PSET:X=X+(I=239)*8:IF POINT(X+4,171
)=6 THEN 140 ELSE IF POINT(X+4,178)=0 THEN X=X+8
60 PUT(X,F),A,PSET:P=RND*T:IF E(P)<0 THEN E(P)=E(P)+8:GOTO 40 ELSE PUT(E(P),F),D
,PSET:E(P)=E(P)+8:IF E(P)=X THEN 140 ELSE IF POINT(E(P)+4,178)=0 THEN 80
70 IF E(P)>X+39 OR E(P)>600 THEN 90 ELSE PUT(E(P),F),B,PSET:GOTO 40
80 PUT(E(P),G),B,PSET:S=S+5:FOR I=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:'   by Kazuhiko
90 R=RND*5:E(P)=-8*R:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:GOTO 120:'             Ochiai
100 FOR J=1 TO 0 STEP -1:FOR I=0 TO -61 STEP -3:W=(SIN(I/16))*10+163:V=X+I+3:BEE
P 1:PSET(V,W),J:BEEP 0:NEXT I,J:PUT(X-64,G),D,PSET:N=N-5:FOR I=0 TO T:IF E(I)=X-
64 THEN S=S+10:P=I:BEEP 1:BEEP 0:PUT(X-64,F),D,PSET:GOTO 90 ELSE NEXT:GOTO 120
110 X=X-16:FOR I=1 TO 0 STEP -1:BEEP 1:PUT(X+I*8,F-I*8),A,PSET:BEEP 0:NEXT:FOR I
=1 TO 0 STEP -1:BEEP 1:PUT(X+I*8+8,G-16+I*8),D,PSET:BEEP 0:NEXT:N=N-10
120 LOCATE 15,9:PRINT S:LOCATE 64,9:PRINT N;"   ";T;" ﾒﾝ ":GOTO 40
130 S=S+N:T=T+1:C=RND*6+1:COLOR=(6,C):RESTORE:BEEP 0:RESUME 20:'    ﾊﾃﾅｷ ﾐﾁ
140 BEEP:IF U>0 THEN N=100:X=624:PUT(U*11+273,99),D,PSET:U=U-1:GOTO 120
150 FOR I=0 TO 631 STEP 8:BEEP 1:PUT(I,F),B,PSET:BEEP 0:NEXT:COLOR C:LOCATE 33,2
1:PRINT"GAME OVER":FOR I=0 TO 631 STEP 8:BEEP 1:PUT(I,F),D,PSET:BEEP 0:NEXT:END
```

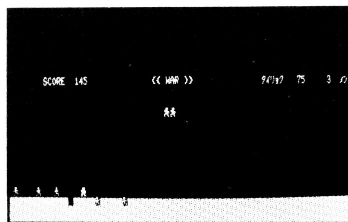
●1画面



遊び方

キミには振り返ることすら許されてない。ただひたすら果てしなき道を4キーで走りつづけ、前からくる敵をジャンプ（スペース・キー）したり、手榴弾を投げて（8キー）やっつけたりしながら、画面左はじに到着するか、手榴弾を投げつけるかしたら1面クリア。ジャンプには体力10、手榴弾を投げると体力5を使っちゃう。残った体力が面クリア時のボーナスになるのだ。

再ゲームはチェックポイント参照。



◀手榴弾であけた穴に敵を落として、もうすぐゴールだ。

中学卒業以来88と付きあっている落合和彦くん

学校から帰ってきてすぐに3時間はパソコンとニラメッコ。勉強でもしようかと思っても教科書とパソコンを見比べて、キーボードへと手が伸びてしまうのでした。現在はマシン語に凝っていて、どうにかオリジナルのキャラクタ表示ルーチンを完成させました。

K.O

■変数リスト

A( )……自分のキャラクタ
B( )……敵のキャラクタ
D( )……消去用のキャラクタ
E( )……敵のX座標
X……自分のX座標
F……自分と敵のY座標
G……穴に落ちた敵のY座標
R……新しく出てくる敵のX座標
V, W……手榴弾の座標
C……敵の色
T……面数
U……残りの自分の数
N……体力
P……動かす敵
S……スコア
J……手榴弾の色
A$……地面の色
Z$……データ読みだし用

■プログラムの説明

10〜30	初期設定、画面作成
40〜50	キー入力、自分の表示、各種判定
60〜70	敵の表示、各種判定
80	穴に落ちた処理
90	新しくでてくる敵の設定
100	手榴弾表示
110	ジャンプ処理
120	各種数値表示
130	面クリア
140	やられたときの処理
150	ゲームオーバー処理

■チェックポイント

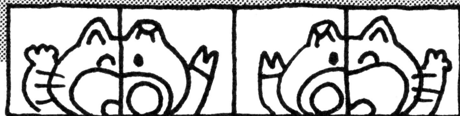
リプレイ・キーは、1画面には収まらないけれど次の行を加えれば、再ゲームがスペース・キーでできるようになる。

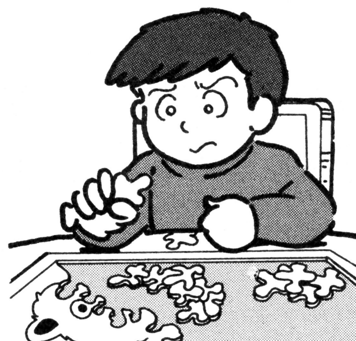
```
160 IF INKEY$=
" " THEN CLS 3
:COLOR 7:RUN E
LSE 160 (クー)
```

ポシェット裏面場　投稿者の、みなさん！　投稿する前まえにもう一度、英単語のつづりを確認しましょう。たとえば、GOLE, TYP, PRGRM, ……。英単語に弱いエイキチからのお知らせでした。

C.G.ソフトをジグソーパズルに

JIG





FOR PC-8801, mkII N88-BASIC

BY 芦刈勝人

```
10 VIEW(0,0)-(639,199)
20 XD=40:XA=XD-1:CP=XD¥8:CO=XD¥16:RA=640¥XD:S=XD*7.5+3
30 RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2))):DIM PAT1%(S),PAT2%(S)
40 FOR I=1 TO RA*6
50 X=INT(RND(1)*RA)*XD:Y=INT(RND(1)*5)*40
60 P=INT(RND(1)*RA)*XD:Q=INT(RND(1)*5)*40
70 GET(X,Y)-(X+XA,Y+39),PAT1%:GET(P,Q)-(P+XA,Q+39),PAT2%
80 PUT(X,Y),PAT2%,PSET:PUT(P,Q),PAT1%,PSET
90 NEXT
100 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLS:CX=0:CY=0:COLOR 0
110 GOSUB 150:X=CX*XD:Y=CY*40:GET(X,Y)-(X+XA,Y+39),PAT1%
120 GOSUB 150:P=CX*XD:Q=CY*40:GET(P,Q)-(P+XA,Q+39),PAT2%
130 PUT(X,Y),PAT2%,PSET:PUT(P,Q),PAT1%,PSET
140 GOTO 110
150 LOCATE CX*CP+CO,CY*5+2:PRINT "♥";
160 A$=INPUT$(1)
170 LOCATE CX*CP+CO,CY*5+2:PRINT " ";
180 IF A$=CHR$(&H1C) AND CX<RA-1 THEN CX=CX+1
190 IF A$=CHR$(&H1D) AND CX>0 THEN CX=CX-1
200 IF A$=CHR$(&H1E) AND CY>0 THEN CY=CY-1
210 IF A$=CHR$(&H1F) AND CY<4 THEN CY=CY+1
220 IF A$=CHR$(&H20) THEN RETURN
230 GOTO 150
```

●1画面

■変数リスト

XD……横方向の分割Dot数
XA……GETするときのX方向の幅
CP……♡の1度の移動量を決める
CO……♡の1回の移動量
RA……X方向の分割数
S……GET,PUT用の配列変数の大きさ
PAT1%,PAT2%……GET,PUT用配列変数
X,Y,P,Q……GET,PUT時のグラフィック座標
CX,CY……♡カーソル座標

■プログラムの説明

10	ビューポート指定
20〜30	初期設定
40〜90	グラフィック画面をバラバラにする
100	テキスト画面の初期設定
110〜140	GETしていれかえてPUTする
150〜230	キー入力とカーソルの移動
(220	スペースが押されたらリターン)

■チェックポイント

ちょっと単純すぎたかな？まだ余裕はあるのだから、タイムを表示したり、ピースの大きさなどをこっちで選べるようにするなど、ひとひねりほしかった。ピースの大きさは20行のXDの値を変えよう（ただし640でわり切れる数にすること）。またパズルをくずす回数は30行のRA ＊6の6を変えればOKだ。

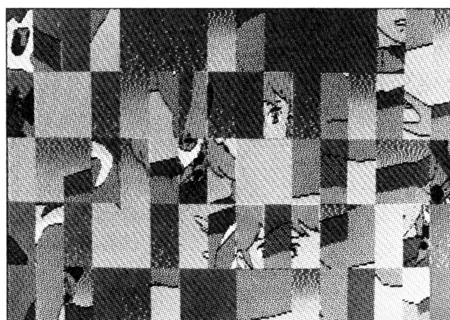
また絵によっては100行のカラー文のパラメータを変えて、♡の色を変えたほうがいいかもね。（クー）



遊び方

手持ちのC.G.をRUNさせて、絵を描き終わったらBREAK、NEW。そして、この『JIG』を走らせるとC.G.ジグソーになるぞ。2つのブロックの位置を取りかえながら完成を目指すパズルだ。

しばらくすると左上に♡マーク出現。これをカーソル・キーで移動させ、入れかえたいブロックそれぞれでスペース・キーを押せば位置が変わる仕組だ。



▲ポシェットギャラリーと見比べよう！

TK—80BSからはじめた芦刈勝人さん



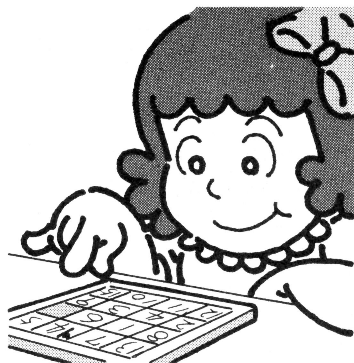
高1のときTK—80BSというシステムでコンピュータをはじめ、現在はPC—8001と9801F1を所有しています。他にも知る人ぞ知るSANYOのMBC—250もあります。この夏、ナナハン（バイク）を買って超金欠病に悩む今日このごろです。

ポシェット裏面場　投稿されたプログラムを見るときに、いちばん苦労するのがLOAD。ときどき、何度やってもLOADできないテープがあったりして大変なのだ。いつだったか、音楽の入ったテープまであった。それじゃLOADできるわけないよ〜。

もひとつおまけにC.G.15ゲーム

C.G.100





FOR PC-8801, mkII N88-BASIC

BY れい子

```
10 CLEAR,&HBEFF:DIM OK%(2000),ANS(100):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):AD%=&HBFA0
:VIEW(0,0)-(639,199):CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:COLOR 7:AT=0
20 D$="ED73F0FF3100C02AA0BFED5BA2BFF306100E32C5E5D5D35CCD45BFD1E1C1C5E5D5D35DCD4
5BFD1E1C1C5E5D5D35ECD45BFE111500019E319D1C10D20D6D35FED7BF0FFFBC97E12AF77231310F
8C9":FOR I=0 TO &H4D:POKE I+&HBF00,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)):NEXT
30 FOR I=1 TO 100:ANS(I)=I:NEXT:DEF USR=&HBF00:RNK$="4454558588A8AA"
40 IF AT=1 AND RK<7 THEN RK=RK+1 ELSE LOCATE 7,20:INPUT"Select Rank No.(0-7)";RK
:AT=0:IF RK<0 OR RK>7 THEN 40 ELSE IF RK=0 THEN AT=1:RK=1
50 XV=VAL("&H"+MID$(RNK$,2*RK-1,1)):YV=VAL("&H"+MID$(RNK$,RK*2,1)):SX=640¥XV:SY=
200¥YV:DEF FNX(X)=((X-1) MOD XV)*SX¥8+FIX(X/(XV+.1))*80*SY:X1=SX*(XV-1):Y1=SY*(Y
V-1):X2=X1+SX-1:Y2=Y1+SY-1:N=XV*YV:NULL=N:GET@(X1,Y1)-(X2,Y2),OK%:CLS
60 LOCATE 9,24:PRINT"PUSH ANY KEY TO START !":POKE &HBF10,SX¥8:POKE &HBF12,SY
70 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN CLS:OUT 104,0:BEEP ELSE NEWS=INT(RND(1)*4+1)*2-5:IF
NEWS=-OLD THEN 70 ELSE OLD=NEWS:GOSUB 100:GOTO 70
80 KY$=INKEY$:IF (VAL(KY$) MOD 2) <>0 THEN 80 ELSE KY=VAL(KY$)¥2:IF KY<1 OR KY>4
 THEN 80 ELSE NEWS=-(VAL(KY$)-5):GOSUB 100:FOR I=1 TO N:IF ANS(I)<>I THEN GOTO 8
0 ELSE NEXT:WIDTH 40:BEEP:PUT@(X1,Y1),OK%,PSET:LOCATE 5,20
90 IF AT=1 THEN PRINT"     Try Next Rank !":GOTO 40 ELSE INPUT"Very Good ! Try a
gain ?(Y/N)";Q$:CLS:IF Q$="N" OR Q$="n" THEN WIDTH 80:END ELSE 40
100 IF ABS(NEWS)<>1 THEN NEWS=-SGN(NEWS)*XV ELSE IF (NULL MOD XV)=1 AND NEWS>0 T
HEN RETURN ELSE IF (NULL MOD XV)=0 AND NEWS<0 THEN RETURN
110 MOVE=NULL-NEWS:IF MOVE<=0 OR MOVE>N THEN RETURN ELSE HL%=FNX(MOVE):DE%=FNX(N
ULL):POKE AD%,(HL% MOD 256):POKE AD%+1,&HC0+HL%¥256:POKE AD%+2,(DE% MOD 256):POK
E AD%+3,&HC0+DE%¥256:CL=USR(0):SWAP ANS(MOVE),ANS(NULL):SWAP NULL,MOVE:RETURN
```

●1画面

■変数リスト

OK%……はずしたピース
ANS……正解のピース並び
AD%……マシン語に渡すデータの格納アドレス
D$……マシン語データ
RNK$……ランクデータ
AT……オートモードフラグ
RK……ランク
XV,YV……X方向、Y方向の分割数
SX,SY……X方向、Y方向1ピースのドット数
X1,Y1……ピースの左上座標
X2,Y2……ピースの右下座標
NEWS……ピース移動方向
OLD……1つ前に動かした方向
KY$……キー入力文字
KY……入力文字に対する値
NULL……ブランクピースの位置

■プログラムの説明

10〜30	初期設定、マシン語書き込み
40	ランク入力
50〜60	変数設定、メッセージ出力
70	絵をくずす
80	メインルーチン
90	ゲームオーバー
100	移動ができるかの判断、移動ピース計算
110	ピース移動ルーチン

■チェックポイント

「こんなのがほしいよー」と無理を承知で注文を付けたら、編集部の特別匿名のれい子ちゃんが大ハッスル！ 本当に1画面で作っちゃいました。使用キーは80行2段目のNEWS=の後の一と外側の( )を取れば逆になるよ。(クー)



遊び方

走らせ方は『JIG』と同じ。要するにこれは15ゲームだ。最初にランクをきいてくるけど、0は完成して再ゲームのたびに難しくなっていくモード。1〜7は、数字の大きさが難易度に比例する（7だと、なんと100ピース）。黒いブロックを2468で移動させて完成を目指そう。



▲クイズ。この人はだれでしょう。

いまだに正体未確認。東京在住のれい子さん

ポシェット採用・掲載、ありがとうございました。私のはじめてのプログラムが採用されるなんて……。これもひとえに、優しく教えてくださったK－chanのおかげです。本当にありがとうございました♡（編集部注・なんとなく作為の見えるお手紙でした）



ポシェット裏面場

ばく入り　キケン
打ったら　飛ぶで
POKE &HE6CB,&HF3

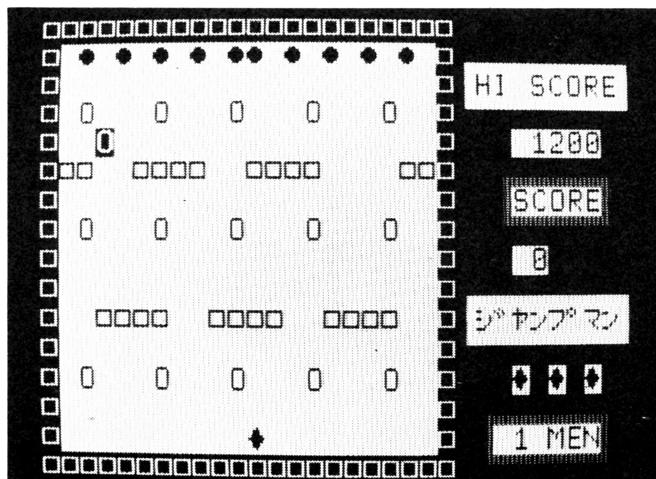
おいしいおいしいクリアの実

ジャンプマン

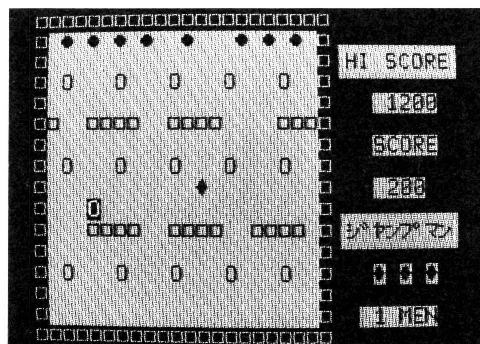




FOR PC-6001,mkII/6601 N60-BASIC 16K PAGE 2　　BY 重松津留三



▲タイミングよくスペース・キーを押して、上のジャンプ台へ。



▲やりぃ。うまく着地できそうだ。

2人の娘さんのために頑張る重松津留三さん

2人の娘たちが私の掲載のたびに喜んでいます。一度は全国版の本に私たちの写真を、と願っているのでよろしく（左の写真）。ちなみに、名前は〝ゆかり〟と〝かおり〟。年齢は12歳と9歳です。写真をアップに、と今横でギャーギャーいっております。





遊び方

キミはジャンプマン（◆）。カーソル・キーで左右に動いて、ジャンプのチャンスをうかがおう。スペース・キーを押せばジャンプできるけど、ダメージの実（○）にあたってしまったら、アウト。左右に動いているジャンプ台（□□□□）にはぶつかってもだいじょうぶだけど、はねかえされたハズミでダメージの実にぶつかりやすくなるからご用心。うまく、ジャンプ台のすきまをくぐって上に出よう。ある程度上にいくと下がってくるので、ジャンプ台に着地して、またスペース・キーを押してさらに上へジャンプ。飛んでいるあいだもカーソル・キーで左右に誘導することができるぞ。

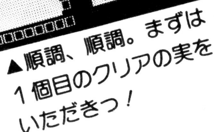
最上段のクリアの実（●）を1個取るごとに100点、10個全部取ったら1面クリアだ。2面目はダメージの実も動き出して難しくなるぞ。おっと、ウロウロしている追いかけマン（赤い○）につかまらないようにね！

ジャンプマン

```
10 GOTO620
20 READD$:IFD$="G8"THENRESTORE990
30 PLAY"v8o5":PLAYD$
40 X1=X:Y1=Y:D=D+1:B=B-1:IFD=21THEND=1
50 IFB=1THENB=21
60 ONCGOTO90,80,70
70 LOCATE1,12:PRINTMID$(B$,D,20)
80 LOCATE1,7:PRINTMID$(B$,B,20)
90 LOCATE1,5:PRINTMID$(A$,D,20):LOCATE1,10:PRINTMID$(A$,B,20)
100 P=PEEK(&HC200+X+(Y+1)*32)
110 IFP=&HDBANDSTRIG(0)=1THENN=-1:H=0:PLAY"s3m3000a"
120 H=H+1:IFH=7THENN=1
130 IFP=32ANDN=0THENN=1
140 IFP=&HDBANDN=1THENN=0
150 IFPEEK(&HC200+X+(Y-1)*32)=&HDBANDN=-1THENN=1:PLAY"s1m1000c32"
160 T=STICK(0):M=0
170 IFT=3ANDX<20THENM=1
180 IFT=7ANDX>1THENM=-1
```




ゆみの場合……ジャンプのタイミングを間違えると、必ずといっていいほど、ばくだんにあたってしまうの。マグレで上までいっても、クリアの実はとれずに落ちてしまうし……。ゆみって、にぶいコなのかなあ～。



▲順調、順調。まずは1個目のクリアの実をいただきっ！

```
190 X=X+M:Y=Y+N
200 P=PEEK(&HC200+X+Y*32)
210 J=PEEK(&HC200+X1+Y1*32)
220 IFJ=&HDBORJ=&H4FTHEN240
230 LOCATEX1,Y1:PRINT" ";
240 IFP=&H4FTHENGOSUB430
250 IFP=&H85THENGOSUB360
260 LOCATEX,Y:PRINT"▬";
270 V1=V:W1=W
280 V=V+I
290 IFV=0THENI=1:V=V+I
300 IFV=21THENI=-1:V=V+I
310 IFH=1THENW=W+SGN(Y-W)*5:IFW=-1THENW=4
320 LOCATEV1,W1:PRINT" "
330 IFPEEK(&HC200+V+W*32)=&H83THENGOSUB430
340 LOCATEV,W:COLOR3:PRINT"O";:COLOR2
350 GOTO20
360 N=1
370 L=L+1:S=S+100:LOCATE25,8:PRINTS;:IFS=5000THEN530
380 PLAY"s3m5000c32f"
390 IFL=10THENC=C+1:LOCATEX,Y:PRINT" ";:L=0:PLAYE$,F$:GOTO410
400 RETURN
410 IFC=4THENS=4900:GOTO370
420 GOTO810
430 K=K+16:LINE(K,144)-(K+4,152),0,BF
440 LOCATEX1,Y1:PRINT" ";
450 FORA=0TO10:COLOR4:LOCATEX,Y:PRINT"O";
460 PLAY"s3m800c32"
470 COLOR2:LOCATEX,Y:PRINT"O";
480 NEXT
490 X=10:Y=14:N=0:H=8
500 LOCATEX,Y:PRINT"▬";
510 IFK=232THEN530
520 RETURN
530 IFS>HITHENHI=S
540 LOCATE25,4:PRINTHI;
550 LOCATE6,8:COLOR4:PRINT"GAME OVER";
560 LOCATE5,12:PRINT"ﾘﾌﾟﾚｲ  y<>n";:COLOR2
570 PLAY"t250v9":PLAYE$,F$:PLAYE$,F$:PLAYE$,F$
580 C$=INKEY$:IFC$=""THEN580
590 IFC$="y"THENS=0:C=1:K=184:GOTO780
600 IFC$="n"THENSCREEN1,1,1:CONSOLE,,1,1:COLOR1:CLS:END
610 GOTO580
620 CONSOLE0,16,0,0:SCREEN2,1,1:COLOR1,0,1:CLS
630 E$="v8o6e64e64e64d64o5b16o6e64e64e64d64o5b16o6e64d64d64e64"
640 F$="d64d64e64c64d64o5b16"
650 HI=0:S=0:C=1:K=184
660 A$="□□□□  □□□□  □□□□    □□□□  □□□□  □□□□     "
670 B$=" O   O   O   O   O   O   O   O   O   O  "
680 PRINT"□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□";
690 FORA=0TO13
700 PRINT:PRINT"□";SPC(20);"□";
710 NEXT
720 PRINT:PRINT"□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□";
730 LINE(180,20)-(248,36),7,B
740 LOCATE23,2:COLOR2:PRINT"HI SCORE";
750 LINE(196,68)-(240,84),3,B
760 LOCATE25,6:PRINT"SCORE";
770 LOCATE25,4:PRINTHI;
780 FORA=25TO29STEP2
790 LOCATEA,12:PRINT"▬";
800 NEXT
810 LINE(8,12)-(164,176),1,BF
820 X=10:Y=14:D=1:B=21:N=0:H=8:L=0:V=2:W=4:I=1
830 IFC>2THEN880
840 LINE(200,96)-(236,106),0,BF
850 LOCATE25,8:PRINTS;
860 LINE(180,116)-(248,132),7,B
870 LOCATE23,10:PRINT"ｼﾞｬﾝﾌﾟﾏﾝ";
880 LOCATEX,Y:PRINT"▬";:LOCATEV,W:COLOR3:PRINT"O";:COLOR2
890 LOCATE1,5:PRINTMID$(A$,1,20):LOCATE1,10:PRINTMID$(A$,21,20)
900 LOCATE1,7:PRINTMID$(B$,21,20):LOCATE1,12:PRINTMID$(B$,1,20)
910 LOCATE1,3:PRINTMID$(B$,1,20)
920 LOCATE2,1:PRINT"■ ■ ■ ■ ■■ ■ ■ ■ ■";
930 FORA=0TO3
940 LINE(192,178)-(236,178),0,BF:PLAY"v6f32a32"
950 LINE(188,164)-(240,180),3,B
960 LOCATE24,14:PRINTC" MEN";
970 NEXT
980 GOTO20
990 DATA"e16","g32a32","g32","g8a32a32","G8"
```

■変数リスト

C……面数
S……スコア
HI……ハイスコア
X……自分のX座標
Y……自分のY座標
M……自分の左右の移動量
N……自分の上下の移動量
V……追いかけマンのX座標
W……追いかけマンのY座標
L……クリアの実を取った数
A$……ジャンプ台
B$……ダメージの実
D……左スクロール制御用
B……右スクロール制御用

■プログラムの説明

10	初期画面
20〜 30	サウンド
40〜 50	左右スクロール制御
60〜 90	面数によりダメージの実を動かす
100〜150	自分の下降判断
150〜180	キー入力
190〜260	自分の移動、表示、判断
270〜350	追いかけマン移動
360〜400	スコア
410〜420	3面クリア時の処理
430〜520	ダメージ
530〜610	ゲームオーバー処理
620〜670	初期設定
680〜980	画面表示
990	サウンドデータ

■チェックポイント

サウンド、アイデアともなかなかよいゲームですね。

ただスピードが遅いのが欠点ですが、速くするにはプログラム全体にわたり改造しなければならないようでむずかしいと思います。

また、このゲームはけっこうむずかしく、3面クリアは困難だという人は、クリアの実10個を取ると面クリアになるので、390行のＩＦ Ｌ＝１０ ＴＨＥＮ〜のLの値を適当にかえてみてください。入れた数だけとれば、面クリアできます。

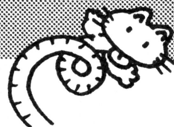
ところで、このプログラムは旧6001なら、画面はきれいなのですが、mkIIや6601だと緑の背景色が脱けてしまいます。その点、ご了承を……。(エイキチ)

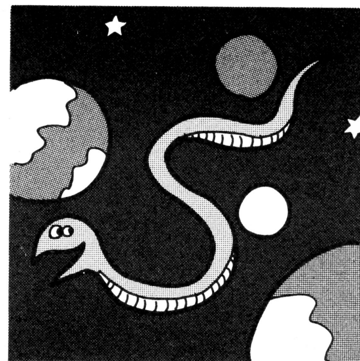
●PC-6001系

ポシェット裏面場
〔スタッフ紹介／たけちゃん・その1〕技術スタッフのなかではただひとり、ポシェット1号からいる、別名「工作班班長」。MSXの増刊を作ったときは表紙の小道具作りで大活躍して美術部部長に昇格。しかし、試験で忙しくなったために失脚した。

なんだか不思議なスネークゲーム

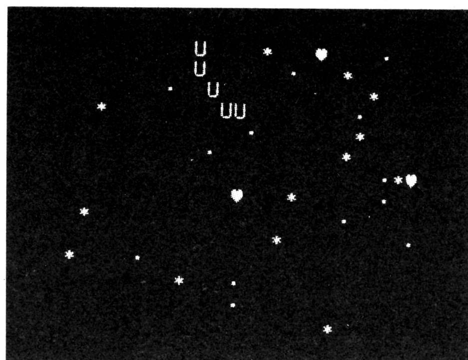
STRANGE SNAKE



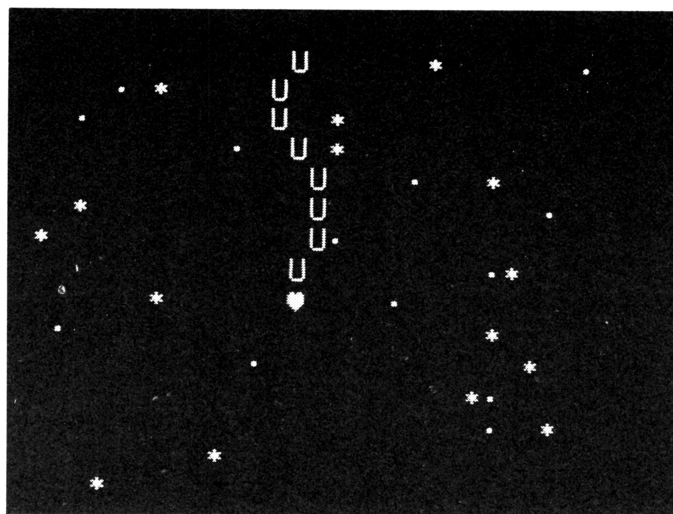


FOR PC-6001,mkII/6601 N60-BASIC 16K PAGE 2

BY 河野匡格



▲ゲゲッ！　いきなり成長妨害剤にぶつかった。



▲パックン！　これはおいしいスーパーえさ。グングン成長するぞ。



遊び方

よくありそうな、ヘビのスクロール・ゲーム。でも、このなんとなく奇妙なおもしろさはやってみないとわからないだろうな。

上のほうからニョロニョロッと出てくるヘビをカーソル・キーで操作して、毒えさ（*）をよけながら、えさ(・)やスーパーえさ(♡)を食べていこう。

最初ヘビの長さは8だけれど、ふつうのえさを10個食べるか、スーパーえさを1個食べるかすると、体長が1増えていく。12まで長くなったらボーナスプラス、はじめにもどって（ただし体長は最初よりも1ずつ短く設定される）ゲーム続行だ。

体長が0になったり、毒えさにぶつかったりすると1匹アウトで、3匹死ぬとゲームオーバーだ。

ところで、STRANGEという名前のゆえんは、目に見えない成長妨害剤。

順調に進んでると思ったら、急に何もないところでヘビがポコンと1つちぢんだら要注意！　その見えないところが、成長妨害剤のありかだ。そのままにしていると、あっというまにヘビが消えてしまう。すばやく、右か左へよけるべし。この妨害剤を事前に察知するのは絶対不可能だから、あたったときにすばやくよけるしかないのだ。

■参考──「マイコンBASICマガジンDeluxe1」『リバーパトロール』

1 cls:for i=3 to 8:restore:for j=5 to 23 Ⓡ 2 read a Ⓡ 3 locate j,i:print chr$(a);:next j,i:end Ⓡ 4 data 84,104,97,110,107,32,121,111,117,32Ⓡ 5 data 118,101,114,121,32,109,117,99,104Ⓡ そしてRUN！（Ⓡはリターン・キー）

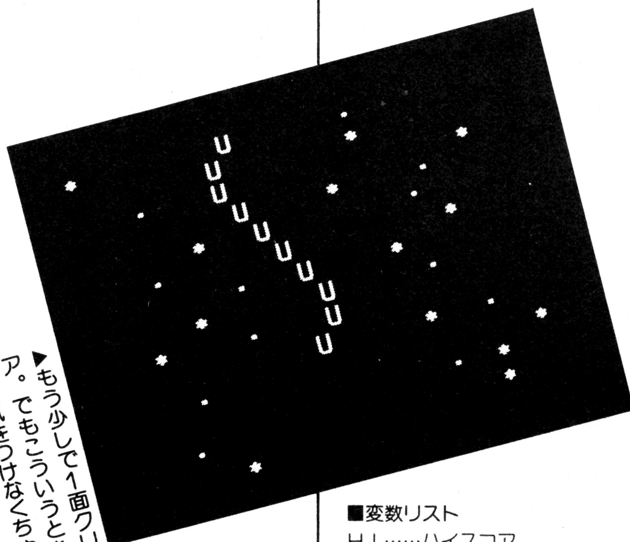
「ねぐ」というあだ名の河野匡格くん

STRANGE SNAKE

```
10 REM *************************
20 REM ***  STRANGE  SNAKE  ***
30 REM ***       B y        ***
40 REM ***Masanori Kono(ねぐ)***
50 REM *************************
100 SCREEN 1,1,1:COLOR 1,0,1:CONSOLE0,16,0,0:CLS:PLAY"sm5000","sm5000"
110 HI=0:GOSUB1000
120 SC=0:HO=3:Q=0
130 X=15:Y=7:CLS
140 Z$=CHR$(96):Y=Y-Q
```


ポシェット裏面場　〔スタッフ紹介／たけちゃん・その2〕その後、テクポリ11月号、ロードランナー特集の表紙で使われた大道具作りで復活。AD(アートディレクター)の片野さんに絶讃され永世美術部部長となる。といっても待遇には変化なし。仕事が増えただけ。

```
150 PLAY "l64","l64"
199 REM ********main***********
200 U=INT(RND(1)*30)+1
210 LOCATEU,14:COLOR1:PRINT"*";
220 U=INT(RND(1)*30)+1
230 LOCATEU,13:COLOR1:PRINT"・";
240 K=INT(RND(1)*8)+1
250 IFK<>1THEN280
260 U=INT(RND(1)*30)+1
270 LOCATEU,13:COLOR3:PRINT"_";
280 U=INT(RND(1)*30)+1
290 LOCATEU,14:COLOR1:PRINTZ$;
300 COLOR1:LOCATE0,15:PRINT
310 IFSTICK(0)=7THENX=X-1:IFX<1THENX=X+1
320 IFSTICK(0)=3THENX=X+1:IFX>30THENX=X-1
330 IFSCREEN (X,Y)=32THEN 380
340 IFSCREEN (X,Y)=165THEN400
350 IFSCREEN (X,Y)=129THEN500
360 IFSCREEN (X,Y)=96THEN600
370 IFSCREEN (X,Y)=42THEN700
380 COLOR1:LOCATEX,Y:PRINT"U";
390 GOTO 200
399 REM *****■1(score+1)*******
400 PLAY"o4g":SC=SC+1:W=W+1
410 IFW>=10THENW=0:GOTO 500
420 GOTO 350
499 REM *****■1(score+100)*****
500 PLAY"o5cegceg":SC=SC+100
510 LOCATEX,Y:COLOR1:PRINT"U";
520 Y=Y+1:IFY>=12THEN800
530 GOTO 360
599 REM ********1(y=y-1)******
600 PLAY"o3ec":Y=Y-1
610 IFY<=0THEN700
620 GOTO 370
699 REM ********2(ho=ho-1)****
700 PLAY"o2edc":HO=HO-1
710 IFHO<=0THEN900
720 CLS:GOTO 130
799 REM ********ボーナス***********
800 PLAY"t120l4o4cgf16e16fe16d16e","t120l4o4ecd16c16dd16o3b16o4c"
810 PLAY"o4d16c16dc16o3b16o4c","o3a16g16ag16f16g"
820 CLS:LOCATE7,5:COLOR2:PRINT"ぼーなす 1000 + へび 1":COLOR1
830 LOCATE9,7:PRINT"PUSH SPACE KEY":PLAY"t255l64":HO=HO+1
840 Q=Q+1:IFQ>=7THENQ=0
850 IFSTRIG(0)=0THEN850
860 CLS:SC=SC+1000:GOTO130
899 REM ********game over******
900 CLS:PLAY"t120l4","t120l4":LINE(0,0)-(255,191),2,B
905 LINE(8,12)-(245,175),3,B
910 PLAY"l4","l4":IFSC<HITHENPLAY"o4l4co3bago4c","o3l4gfedc":GOTO920
915 PLAY"o5cec16e16g16e16g16o6c","o4ege16g16o5c16o4g16o5c16e"
920 LOCATE9,2:COLOR 2:PRINT "■GAME OVER!■"
925 LOCATE9,4:COLOR 1:PRINT "YOUR-SCORE:";SC
930 IFSC>HITHENHI=SC
940 LOCATE9,6:PRINT "HIGH-SCORE:";HI
945 LOCATE9,8:PRINT"Replay ? (y/n)"
950 LOCATE12,10:PRINT"By. ねぐ"
955 EXEC &H1058
960 IFINKEY$="y"THEN120
970 IFINKEY$="n"THEN990
980 GOTO 955
989 REM ********demo************
990 FOR R=2 TO 10STEP2:FOR J=9 TO 26:IFSCREEN(J+2,R)=32THEN996
994 LOCATEJ,R:PRINT CHR$(126);
996 FOR T=1 TO 50:NEXT:LOCATEJ,R:PRINT" ";
998 NEXTJ,R:CLS:END
999 REM ********せつめい************
1000 CLS:PLAY"t255o4l4","t255o4l4":COLOR 2
1010 PLAY"o5cedfed8c8dc8o4b8o5c","o4gefde8g8f8e8d8f8e8d8c"
1020 LOCATE0,0:PRINT "■ S T R A N G E   S N A K E ■ "::COLOR1
1025 LOCATE2,3:COLOR3:PRINT"---せつめい---"::COLOR1
1030 LOCATE0,4:PRINT "「U」=へび の からだ"";
1040 LOCATE0,5:PRINT "「・」=えさ[1]  :10 たべると  1 せいちょう";
1050 LOCATE0,6:PRINT "「_」=スペシャルえさ[100]:たべると 1 せいちょう";
1060 LOCATE0,7:PRINT "「*」=どくえさ :たべると そくし";
1070 LOCATE0,8:PRINT "「 」=せいちょうぼうがいざい:たべると 1 ちぢむ";
1080 LOCATE2,10:PRINT"(へび は 3 びき:たいちょうは、はじめ 8)";
1090 LOCATE0,11:PRINT"(たいちょう 0 で へびがしに、12で ボーナス)";
1100 LOCATE8,12:PRINT"[<]カーソル[>]          ";
1110 LOCATE7,14:PRINT"PUSH SPACE KEY !";
1120 IFSTRIG(0)=0THEN1110
1130 RETURN
```



▶もう少しで1面クリア。でもこういうときこそ気をつけなくちゃ。

●PC-6001系

■変数リスト
- HI……ハイスコア
- SC……スコア
- X……ヘビのX座標
- HO……ヘビの数
- Q……クリア数
- Z$……成長防害剤のキャラクタ
- W……えさを取った数
- K, U……乱数

■プログラムの説明

100〜130	初期設定
140	サウンド
200〜390	メインルーチン
400〜420	えさをとったときの判断
500〜530	スペシャルえさをとったときの判断
600〜620	成長防害剤をとったときの判断
700〜720	毒えさをとったときの判断
800〜860	ボーナス
900〜980	ゲームオーバー
990〜998	デモ（終了画面）
1000〜	説明文表示

■チェックポイント

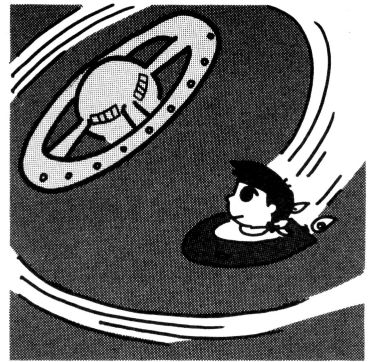
ごく普通のスクロールゲームですが、アイデアがいいですね。へびの数を増やしたい人は120行のHO=3の数を適当に増やしてみてください。（エイキチ）

ポシェット裏面場 〔スタッフ紹介／たけちゃん・その3〕その正体は、T電機大の2年生。「明日までにレポート書かなくちゃいけないんですよ〜」とか「バスがなくなっちゃう」（本当はおとうさんに車で迎えにきてもらってる）とかいって、締切りまぎわにいなくなるのが得意。

ポケットに入るようなロケット旅行

ROCKET JOURNEY





FOR PC-6001,mkII/6601 N60-BASIC 16K PAGE 2 BY KAJA

```
0 H=50:SCREEN3,2,2:COLOR2,2,1
1 CONSOLE,,,0:CLS:A=128:B=95:X=3
0:R=.1:Y=H:W=RND(1)*236+10:I=3
2 E=RND(1)*171+10:LINE(6,6)-(249
,185),3,BF:SOUND6,W:SOUND8,9
3 LINE(W,E)-(W+5,E+5),4,BF
4 X=X-R*Y:Y=Y+R*X:C=X+A:D=Y+B:SO
UND7,A:IFPOINT(C,D)<>3THEN6
5 PSET(C,D):S=STICK(0):A=A-(S=3)
+(S=7):B=B+(S=1)-(S=5):GOTO 4
6 SOUND0,B:SOUND1,RND(1)*9:IFPOI
NT(C,D)=4THENH=H-10:U=U+1:GOTO1
7 EXEC&H1058:PLAY"b":PRINTSPC(99
);U+1" MEN"TAB(33)"PUSH [s] KEY
8 IFINKEY$="s"THENEXEC7091:RUN
9 SOUND8,RND(1)*15:GOTO 8
```

●1画面

■変数リスト

A……ロケットの初期X座標
B……ロケットの初期Y座標
C……ロケットのX座標
D……ロケットのY座標
E,W……乱数
S……キースキャン
U……面数
H……円の大きさ

■プログラムの説明

0〜1	初期設定
2〜3	画面、サウンド
4	何かにあたったか
5	移動
6	サウンド、面クリア
7〜8	ゲームオーバー

■チェックポイント

1画面プログラムの場合6001は、32×16字しか納まらないというハンデがあり、たいへんだと思う。このゲームは、その32×16字全部を使用して作った力作だと思います。

なお、ミサイルの色を変えたい人は、0行にCOLOR2、2、1がその命令ですので、かえてみてください。(エイキチ)



遊び方

ネーミングぴったりの小宇宙旅行ゲーム。キミの乗っている宇宙船は、お察しのとおり、写真では円を描いているドット。このドットを、カーソル・キーで操作して四角の基地へ到着するというゲーム。到着するたびに面クリアで、ゲームオーバーになると何面クリアしたかが表示される。

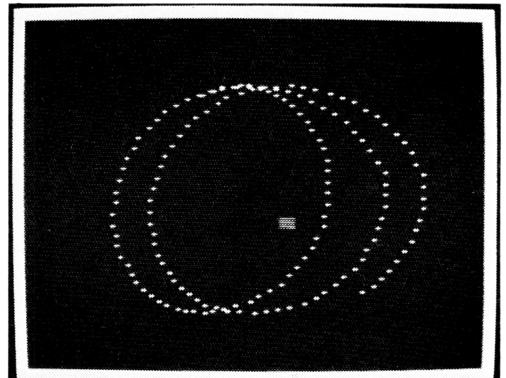
壁や自分の飛んできた跡にぶつかったときがゲームオーバーだ。

やってみればわかるけど今までいくつかあった同種のドット・ゲームのなかではこれが最高にムズい。まず、ドットは基本的には円を描くように動いていて、カーソル・キーはただその円を歪める力しかないのだ。……でも、おもしろいよ！

プリンタを分解破壊してしまったKAJAくん

ぼくは今、中学3年生。去年、貯金を全部おろしてPC—6001、モニタ、データレコーダ、プリンタ……etc.を買いました。最近、プリンタがブッこわれて、修理に出すのもメンドーなので、自分で直そうと分解したらもとにもどらなくなった……バカな私です。

▼なぜこんなトロ〜いことやってるかって？　やってみりゃわかるよん。



ポシェット裏面場　〔スタッフ紹介／クー・その1〕ポシェットでは2番目に古い。Vol.1が発売された直後に、突然編集部に現れて「ぼくを飼ってください」というので、ジャマ森が思わず採用してしまった。いつも眠そうに笑っているような顔をしている。

危険も金塊もいっぱいの洞窟へ！

GOLD RUSH



FOR FM-7/NEW7/77

BY 浅川 徹

遊び方

キミはカッコいい探険家。今日も洞窟に入って行くのだ。こういうの〝ケービング〟っていうんだぜ。

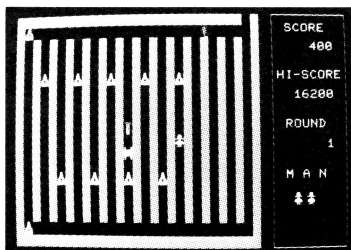
そして当然のごとく、そこには金塊と、コウモリとサソリがいた。[2][4][6][8]キーで、コウモリやサソリにつかまらないようにしながら、金塊を取っていこう。

サソリはわりとアッポーで、あまり真剣に追っかけてこないけど、コウモリがしつこい。で、こいつは懐中電灯のフラッシュで一時的にしびれさせることができるのだ。時々、現れる懐中電灯を取って、コウモリ向けてスペース・キーでOK。ただし、この光は金塊もとかしちゃうので注意。懐中電灯はボーナスにもなっているぞ。

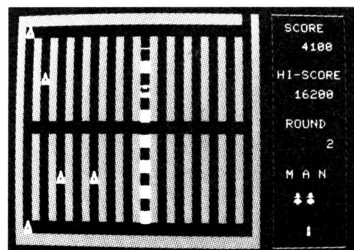
2500点取るか金塊を15個取ってしまえば1面クリア。面は8パターンまであるぞ。

山口県中2のFM—7少年、浅川徹くん

掲載されるなんて感激。ところで、今マシン語を勉強しているのですが、アセンブラがないと話になりません。どこかに安くて使いやすいのはありませんか。哲、喜樹、見てるか。タイゾウ君、ドアドア、暗黒城etc.いただきまして、どうもありがとうございます。

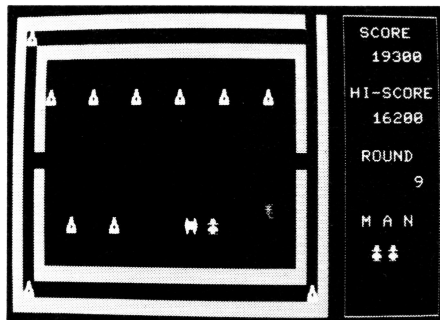


▲懐中電灯が中央に出現。取りに行きたいけど、コウモリがこわい！



▲これが必殺の懐中電灯フラッシュ。コウモリはピクピクッとなって、しばらく動けなくなっちゃうのだ。

▼9面目のシンプル・パターン。でも、このだだっ広い空間が、えてして悲劇をうみやすいものなのです。



GOLD RUSH

```
10 COLOR 7,0:CLS:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:RANDOMIZE TIME
20 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:DEFINT A-Z:HI=10000:SCREEN7,7
30 DIM A(29),B(9),C(9),D(9),E(29),BB%(29),CB%(29),EB%(63)
40 RESTORE 1040:FOR I=0 TO 29:READ A(I):NEXT:FOR I=0 TO 9:READ B(I):NEXT
50 FOR I=0 TO 9:READ C(I):NEXT:FOR I=0 TO 9:READ D(I):NEXT
60 FOR I=0 TO 29:READ E(I):NEXT:R=1:MAN=3:G=15:SC=0
70 '
80 REM ┌─── T I T L E ───┐
90 '
100 FOR I=0 TO 4 STEP 2:SYMBOL(50+I,30+I),"GOLD RUSH",7,4,I+1:NEXT
110 PUT@A(1,100)-(16,109),A,PSET:PUT@(1,115)-(16,124),B,PSET,2
120 PUT@(1,130)-(16,139),C,PSET,7:PUT@(1,145)-(16,154),D,PSET,6
130 PUT@A(1,160)-(16,169),E,PSET
140 P$="t200o3V10e2o4c4o5c218defabp5cdefab":P1$="o6c1o5a2":PLAY P$+"o5a8r8o6"+P$
,P1$+P1$+"o7c16r4o5a4"
150 FOR I=0 TO 2 STEP 2
160 SYMBOL(50+I,185),"Ver. 1.50",2,1,2:SYMBOL(25+I,100),"・・・Y O U",2,1,6
```

リスト次ページに続く

ポシェット裏面場 ゲームをやっていると、突然〝Illegal Function Call〟。まあ、よくあるエラーだけど、作者にさっそくTELしたら、バグを直したバージョンアップ版を送ってくれた。で、まずは一安心（つづく）。

```
170 SYMBOL(25+I,115),"・・・UROURO",2,1,6:SYMBOL(25+I,130),"・・・OIKAKE",2,1,6
180 SYMBOL(25+I,145),"・・・GOLD   100 PTS",2,1,6:SYMBOL(25+I,160),"・・・LIGHT   ?  P
TS",2,1,6
190 SYMBOL(350+I,120),"    ╭─╮",2,1,7:SYMBOL(350+I,128),"    |8|",2,1,7
200 SYMBOL(350+I,136),"    ╰─╯",2,1,7:SYMBOL(350+I,144),"╭─╮ | ╭─╮ ╭─────╮",2,1,7
210 SYMBOL(350+I,152),"|4|─┼─|6| |SPACE|",2,1,7:SYMBOL(350+I,160),"╰─╯ | ╰─╯ ╰─────
─╯",2,1,7
220 SYMBOL(350+I,168),"    ╭─╮",2,1,7:SYMBOL(350+I,176),"    |2|     FLASH",2,1,7
230 SYMBOL(350+I,184),"    ╰─╯",2,1,7:SYMBOL(380+I,100),"KEY FUNCTION",2,1,7
240 SYMBOL(280+I,85),"HIT SPACE KEY !!",2,1,5:NEXT
250 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 250
260 GOSUB 1020:CLS
270 '
280 REM ┌──── S T A G E ────┐
290 '
300 LINE(0,0)-(463,189),PSET,3,BF:LINE(16,10)-(447,179),PSET,0,BF:LINE(432,0)-(4
47,9),PSET,0,BF
310 GET@A(610,180)-(625,189),BB%,G:GET@A(610,180)-(625,189),CB%,G
320 IF R>9 THEN 410
330 IF R>7 THEN LINE(32,20)-(431,169),PSET,3,BF:LINE(48,30)-(415,159),PSET,0,BF:
LINE(32,90)-(431,99),PSET,0,BF:GOTO 410
340 IF R=6 THEN LINE(34,90)-(431,99),PSET,3,BF:LINE(224,20)-(239,169),PSET,3,BF:
LINE(224,80)-(239,109),PSET,0,BF:GOTO 410
350 FOR I=32 TO 416 STEP 32:LINE(I,20)-(I+15,169),PSET,3,BF:NEXT
360 IF R=7 THEN LINE(32,90)-(431,99),PSET,3,BF:LINE(208,90)-(223,99),PSET,0,BF:G
OTO 410
370 IF R>1 THEN LINE(32,90)-(431,99),PSET,0,BF
380 IF R>2 THEN LINE(176,60)-(287,129),PSET,0,BF
390 IF R>3 THEN LINE(224,20)-(239,169),PSET,0,BF
400 IF R>4 THEN LINE(32,70)-(431,109),PSET,0,BF
410 LINE(488,0)-(632,189),PSET,4,B:COLOR 5
420 LOCATE 32,1:PRINT"SCORE":LOCATE32,3:PRINTUSING"######";SC
430 LOCATE 31,6:PRINT"HI-SCORE":LOCATE 32,8:PRINTUSING"######";HI
440 LOCATE 32,11:PRINT"ROUND":LOCATE 35,13:PRINTUSING"###";R
450 LOCATE 32,16:PRINT"M A N":IF MAN>1 THEN PUT@A(528,146)-(543,155),A,PSET:IF M
AN>2 THEN PUT@A(553,146)-(568,155),A,PSET
460 RESTORE 1090:FOR I=0 TO 14:READ AX,AY:PUT@(AX,AY)-(AX+15,AY+9),D,PSET,6:NEXT
470 '
480 REM ┌──── M A I N ────┐
490 '
500 LINE(X,Y)-(X+15,Y+9),PSET,0,BF
510 GET@A(200,90)-(231,99),EB%,G
520 GET@A(XX1,YY1)-(XX1+15,YY1+9),BB%,G
530 GET@A(XX2,YY2)-(XX2+15,YY2+9),CB%,G
540 PUT@(XX1,YY1)-(XX1+15,YY1+9),B,OR,2
550 PUT@(XX2,YY2)-(XX2+15,YY2+9),C,OR,7
560 A$=INKEY$
570 IF A$=" " AND F=1 THEN ON FF GOSUB 950,960,970,980:LINE(550,170)-(565,179),P
SET,0,BF
580 IF A$="8" AND Y>0 THEN Y=Y-10:FF=1:IF POINT(X,Y)=-1 THEN Y=Y+10 ELSE BEEP1
590 IF A$="2" THEN Y=Y+10:FF=2:IF POINT(X,Y)=-1 THEN Y=Y-10 ELSE BEEP 1
600 IF A$="4" THEN X=X-16:FF=3:IF POINT(X,Y)=-1 THEN X=X+16 ELSE BEEP 1
610 IF A$="6" THEN X=X+16:FF=4:IF POINT(X,Y)=-1 THEN X=X-16 ELSE BEEP 1
620 IF POINT(X,Y)=0 AND POINT(X+15,Y+9)=-1 THEN GOTO 880
630 IF POINT(X,Y)=0 AND POINT(X,Y+3)=-1 THEN GOTO 880
640 IF POINT(X,Y)=0 AND POINT(X+1,Y+9)=-1 THEN SC=SC+100:G=G-1:PLAY"o6L32CDEL8CD
16A":LOCATE32,3:PRINTUSING"######";SC
650 IF POINT(X,Y)=0 AND POINT(X+3,Y)=-1 THEN SCR=INT(RND(1)*10)*100:SC=SC+SCR:SY
MBOL(200,90),STR$(SCR),1,1,7:FOR I=0 TO 500:NEXT:PUT@A(200,90)-(231,99),EB%,PSET
:F=1:LOCATE 32,3:PRINTUSING"######";SC:PUT@A(550,170)-(565,179),E,PSET:FZ=0
660 PUT@A(X,Y)-(X+15,Y+9),A,PSET:BEEP 0
670 P=INT(RND(1)*10)
680 IF P=1 THEN VX1=16:VY1=0ELSE IF P=2 THEN VX1=-16:VY1=0
690 IF P=3 THEN VY1=10:VX1=0ELSE IF P=4 THEN VY1=-10:VX1=0
700 IF POINT(XX1+VX1,YY1+VY1)=-1 OR YY1+VY1=0 THEN VX1=0:VY1=0
710 P=INT(RND(1)*10):IF FL>0 THEN VX2=0:VY2=0:GOTO 760
720 IF P<R+2 THEN IF P<(R+2)/2 THEN IF X>XX2 THEN VX2=16 ELSE IF X<XX2 THEN VX2=
-16
730 IF P<R+2 THEN IF P>(R+2)/2 THEN IF Y>YY2 THEN VY2=10 ELSE IF Y<YY2 THEN VY2=
-10
740 IF YY2=0 AND VY2=-10 THEN VY2=0
750 IF POINT(XX2+VX2,YY2+VY2)=-1 THEN VX2=0:VY2=0
760 PUT@A(XX1,YY1)-(XX1+15,YY1+9),BB%,PSET
770 PUT@A(XX2,YY2)-(XX2+15,YY2+9),CB%,PSET
780 XX1=XX1+VX1:YY1=YY1+VY1:XX2=XX2+VX2:YY2=YY2+VY2
790 IF XX1=XX2 AND YY1=YY2 THEN FL=0:COLOR=(7,7)
800 IF FZ>0 THEN FZ=FZ+1:IF FZ=30 THEN FZ=0:LINE(208,90)-(223,99),PSET,0,BF
```

キミの投稿プログラムやお便り、イラストなどどんどん送ってね。次号プログラムポシェットは2月5日発売！

ポシェット裏面場

さっそく遊んでみたら、確かにそのバグは直っていた。し、しかし、レイアウトが済んでから、またまたバグ発見！　しようがないから、編集部一の優しい？たけちゃんが直してあげたよ。バージョンアップでバグをおまけにせんでくれ〜。

```
810 IF INT(RND(1)*100)<3 AND FZ=0 THEN PUT@A(208,90)-(223,99),E,PSET:FZ=1
820 IF FL>0 THEN FL=FL+1:IF FL=20 THEN FL=0:F=0:COLOR=(7,7)
830 IF G=0 OR SC=>R*2500 THEN SC=SC+R*100:R=R+1:F=0:FL=0:G=15:GOTO 260
840 GOTO 480
850 '
860 REM ┌──── G A M E O V E R ────┐
870 '
880 PLAY"o3a8o7c32d8b32o5d32c16a16":MAN=MAN-1:LINE(528+25*(MAN-1),146)-(528+25*(
MAN-1)+15,155),PSET,0,BF:FOR I=0 TO 1000:NEXT:F=0:FL=0:LINE(550,170)-(565,179),P
SET,0,BF
890 IF MAN<>0 THEN LINE(X,Y)-(X+15,Y+9),PSET,0,BF:LINE(XX1,YY1)-(XX1+15,YY1+9),P
SET,0,BF:LINE(XX2,YY2)-(XX2+15,YY2+9),PSET,0,BF:GOSUB 1020:GOTO 480
900 SYMBOL(50,80),"GAME OVER",7,4,1:LOCATE 15,18:PRINT"PLAY AGAIN? (Y/N)":IF SC>
HI THEN HI=SC:LOCATE 15,21:PRINT"YOU ARE HI-SCORE"
910 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN CLS:SC=0:R=1:MAN=3:G=15:GOTO 260 ELSE IF
A$="N" OR A$="n" THEN END ELSE 910
920 '
930 REM ┌──── F L A S H ────┐
940 '
950 LINE(X,Y)-(X+15,Y+TY),XOR,6,BF:IF Y+TY=10 THEN 990 ELSE TY=TY-10:IF POINT(X,
Y+TY)=-1 THEN 990 ELSE IF POINT(X+2,Y+TY)=-1 THEN FL=1:COLOR=(7,1):GOTO 950 ELSE
 950
960 LINE(X,Y)-(X+15,Y+TY+9),XOR,6,BF:SS=9:IF Y+TY=170 THEN 990ELSE TY=TY+10:IF P
OINT(X,Y+TY)=-1 THEN 990 ELSE IF POINT(X+2,Y+TY)=-1 THEN FL=1:COLOR=(7,1):GOTO 9
60 ELSE 960
970 LINE(X,Y)-(X+TX,Y+9),XOR,6,BF:IF X+TX=16 THEN 1000 ELSE TX=TX-16:IF POINT(X+
TX,Y)=-1 THEN 1000 ELSE  IF POINT(X+TX+2,Y)=-1 THEN FL=1:COLOR=(7,1):GOTO 970 EL
SE 970
980 LINE(X,Y)-(X+15+TX,Y+9),XOR,6,BF:SS=15:IF X+TX=432 THEN 1000ELSE TX=TX+16:IF
 POINT(X+TX,Y)=-1 THEN 1000 ELSE IF POINT(X+TX+2,Y)=-1 THEN FL=1:COLOR=(7,1):GOT
O 980 ELSE 980
990 LINE(X,Y)-(X+15,Y+TY+SS),PSET,0,BF:TY=0:F=0:SS=0:RETURN
1000 LINE(X,Y)-(X+TX+SS,Y+9),PSET,0,BF:TX=0:F=0:SS=0:RETURN
1010 '
1020 X=432:Y=0:XX1=208:YY1=80:XX2=208:YY2=90:FZ=0:COLOR=(7,7):RETURN
1030 '
1040 DATA 0,0,0,0,0,8184,32766,2016,2016,0,0,0,0,0,384,1792,448,30846,0,32766,20
16,4080,4080,-1,384,6392,32318,32670,2016,0
1050 DATA 20498,21454,8184,2016,16380,18402,16380,17346,480,255
1060 DATA 8196,24582,29262,-1633.-1,-1,32766,28686,12300,8196
1070 DATA 960,960,2016,2016,4080,15420,15420,32382,32382,32766
1080 DATA 0,0,0,2016,1824,1824,1824,2016,2016,2016,16380,8184,4080,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,2016,1824,1824,1824,2016,2016,2016
1090 DATA 16,10,16,170,48,50,80,130,112,50,144,130,176,50,208,130,240,50,272,130
,304,50,336,130,368,50,400,130,432,170
```

■変数リスト

HI……ハイスコア
A( )……プレイヤーのキャラクタ
B( )……サソリのキャラクタ
C( )……コウモリのキャラクタ
D( )……金のキャラクタ
E( )……懐中電灯のキャラクタ
BB%( )……サソリのバック
CB%( )……コウモリのバック
EB%( )……懐中電灯のバック
R……面数
MAN……プレイヤーの数
G……金の数
SC……得点
P$, P1$……PLAY文データ
A$……キー入力用
X, Y……プレイヤー座標
XX1,YY1……サソリの座標
XX2,YY2……コウモリの座標
FZ……懐中電灯のカウント
AX, AY……金の座標
F……懐中電灯を持っているか
FF……向いている方向
TX, TY……光の移動量
FL……コウモリ気絶カウント
SS……光線の調節用
SCR……懐中電灯のボーナス点
VX1,VY1……サソリの移動量
VX2,VY2……コウモリの移動量

■プログラムの説明

10〜 60	初期設定1
70〜260	タイトル表示
270〜460	画面設定
470〜840	メインルーチン
500〜550	自分の消去、敵のPUT、キャラクタバックGET
560〜610	キー入力判断
620〜630	敵に捕まる判定
640	金を取る判定と得点表示
650	懐中電灯を取る
660	自分の表示
670〜700	サソリ移動量決定
710〜750	コウモリ移動量決定
760〜780	敵バックの表示
790	青コウモリとサソリの重なり判定
800	ライトカウント
810〜820	懐中電灯処理
830〜840	面クリア判定とループ
850〜910	死んだときの処理、ゲームオーバー
920〜1010	光線の処理
1020	初期設定2
1030〜1090	キャラクタ・データ

■チェックポイント

ラウンドの8面と9面が同じなので、9面を新しく作ろう。

```
315 IF R=9 THEN LINE (32, 40) - (430, 148), PSET, 3, BF:LINE (47, 49) - (415, 139), PSET, 0, BF:LINE (47, 60) - (415, 129), PSET, 3, BF:LINE (208, 32) - (223, 139), PSET, 0, BF:GOTO 410
```

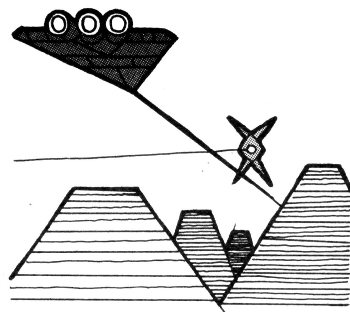
以上を打ちこんでみてね。自分のオリジナル面を作ってみるのもいいと思う。(たけちゃん)

ポシェット裏面場 〔スタッフ紹介/クー・その2〕クーは、S修大の4年生。最近、某大手コンピュータ・メーカー、の子会社に就職が決まって、日本の将来を背負って立つSE(システム・エンジニア)の夢に燃えて、なぜかアップルとX1を買った。

立体風画面で戦うUFO戦争

JS-70





FOR FM-7/NEW7/77

BY ..G



遊び方

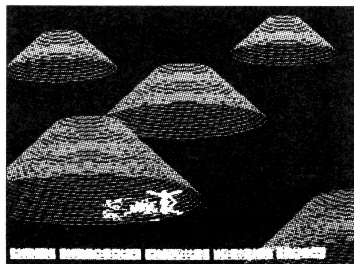
RUNさせると、ジャーンって感じで背景を描きはじめる。これが、なかなかいいんだよね。

で、こちらにおしりを向けて現れるのが、キミのJS-70。こちら側を向いているのが敵機。JS-70をテンキーで操作して、スペース・キーでビーム発射。1面につき、5機の敵機をやっつけよう。5機やっつけたら、1面クリア。1面をクリアするのに要した時間が短ければ短いほど、ボーナス得点が大きいぞ。

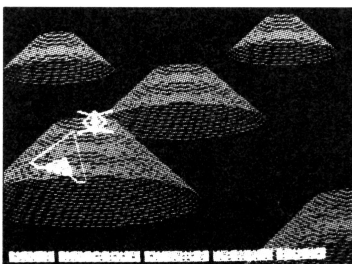
ただし、ビームを一発撃つごとにスコアが10点減るので、ムダ撃ちはなるべくしないように。ビームは、敵機をギリギリまで引きつけて、ちょうどいい位置にこないと効果がない。なかなか難しいぞ。また、敵とぶつかってしまうと、自機が1機減ってしまうのだ。

自機は全部で5機だけど、面クリア時で2000点を超えると1機追加される。

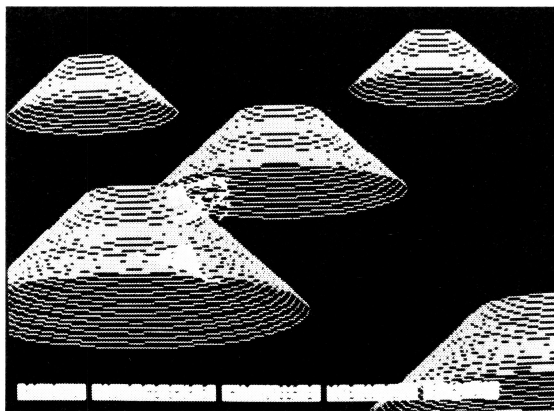
画面もきれいで、なかなか楽しいんだけど、このJS-70には重大な欠陥がある。なんと、ビームを右方向にしか撃てないのだ。チェックポイント見て改良してね。



▲グァッシャーン。敵に体当たりされて、コナゴナにけ砕け散るJS-70。ほとんど追いつめられたって感じ。



▲ええい、反撃！　クソッ、でもなかなかあたらないんだよ〜！



▲やっとあたった。今度は敵が砕け散る番だ！

生まれてはじめての投稿。高2の・・Gくん

どもっ！・・Gです。生まれてはじめての投稿です。パソコン歴は半年くらいかな。プログラムを創ることに最高の楽しみがあると思います。今回の作品の爆発シーン、GET、PUTの弱点をついた全くのオリジナルです。なんて、もうとっくにやってる人いたかな？

■変数リスト

JSN……JS-70の残り数
JSR( ),JSL( )……JS-70のキャラクタ
TSA……ENEMYのキャラクタ
Y,T……JS-70キャラクタ・データ
CLE……ラウンド数
DX,EX……ENEMY移動量用
C……バックの山の半径
X,Y……JS-70の座標
TX,TY……ENEMYの座標
HA……ヒットナンバー
A$,I$,P……キー入力用
ABX,ABY……敵命中判定用
BO……ボーナス
AA……自機増加用フラグ
HISC……ハイスコア

■プログラムの説明

10〜 60	初期設定とタイトル
70〜120	ENEMYのキャラクタ設定
130〜220	JS-70のキャラクタ設定
230〜240	オープニングミュージック
250〜260	初期設定
270〜360	背景作成
370〜430	ビーム発射ルーチン
440〜500	ENEMY爆発ルーチン
510〜560	自機爆発ルーチン
570〜820	メインルーチン
580〜600	メッセージ表示
610	キー入力設定

ポシェット裏面場　〔スタッフ紹介／クー・その3〕クーの1日。目をさますのは午後4時ごろ。5時すぎに編集部にきて、スタンダード・ジャズを口ずさみながら仕事。帰るのは11時ころ。家に帰ってアップルのゲームで朝4時まで熱中。朝5時ごろ就寝。

JS-70

```
10 COLOR7,0:WIDTH80,25:SCREEN7,7:JSN=5:CONSOLE0,25,0,1:RANDOMIZE TIME:CLS
20 DIM JSR(189),JSL(189),TSA(97)
30 FORW=102 TO108 STEP2:A=A+1:SYMBOL(W,A),"JS 70",10,5,2:NEXT
40 SYMBOL(110,5),"JS 70",10,5,5
50 B=100:FORA=50TO150 STEP5:CIRCLE(320,B),A,3,.1:B=B+2:NEXT
60 SYMBOL(400,180),"by..G",5,1,1
70 '++++++++   T S A   +++++++++++
80 CONNECT(320,50)-(340,58)-(320,66)-(300,58)-(320,50),6,PSET
90 CONNECT(290,50)-(312,52)-(327,58)-(312,64)-(290,66),6,PSET
100 CONNECT(350,50)-(328,52)-(313,58)-(328,64)-(350,66),6,PSET
110 PAINT(320,52),2,6:PAINT(320,64),2,6:PAINT(320,58),6,6
120 GET@A(290,50)-(350,66),TSA,G
130 '++++++++  JS  ﾐｷﾞ  +++++++++++
140 FORC=1TO3:READ Y,T:CIRCLE(Y,T),7,4,.4:PAINT(Y,T),2,4:NEXT
150 DATA 500,101,515,103,530,105
160 CONNECT(495,101)-(480,101)-(465,97),4:CONNECT(535,107)-(550,112)-(563,112),4
:CONNECT(500,98)-(530,95)-(539,104)-(537,108),4
170 LINE(528,95)-(539,104),PSET,4:CONNECT(510,99)-(527,97)-(532,101)-(510,99),4:
PAINT(527,98),2,4:GET@A(465,95)-(565,112),JSR,G
180 '++++++++  JS  ﾋﾀﾞﾘ +++++++++++
190 FORC=1TO3:READ Y,T:CIRCLE(Y,T),7,4,.4:PAINT(Y,T),2,4:NEXT
200 DATA 100,105,115,103,130,101
210 CONNECT(95,107)-(80,112)-(65,112),4:CONNECT(135,101)-(150,101)-(165,97),4:CO
NNECT(130,98)-(100,95)-(94,104)-(96,108),4
220 LINE(101,95)-(94,104),PSET,4:CONNECT(120,99)-(103,97)-(100,101)-(120,99),4:P
AINT(107,98),2,4:GET@A(65,95)-(165,112),JSL,G
230 PLAY"V5T200L3O3 GFL14GR8GFGAB O4C":PLAY"L3O3 GFL14GR8GFGAB O4C"
240 PLAY"O5T180GFGFGFGFEDEDEDEDGFEDGFEDL3O6C":FORW=1TO2000:NEXT
250 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
260 CLE=CLE+1:IF CLE=1THENDX=40:EX=20:ELSE IF CLE=2THEN DX=50:EX=26:ELSE IF CLE=
3THEN DX=70:EX=35:ELSE IF CLE=4 THENDX=70:EX=40:ELSE IF CLE>4THEN DX=80:EX=60
270 '---------- ﾔ ﾏ
280 SCREEN7,7:Y=10:COLOR7:CLS
290 C=45:FORA=50 TO88 STEP2:C=C+5:CIRCLE(320,A),C,1,.1:NEXT'1
300 C=25: FORA=10 TO38 STEP2:C=C+5:CIRCLE(500,A),C,1,.1:NEXT'2
310 C=30: FORA=20 TO48 STEP2:C=C+5:CIRCLE(100,A),C,1,.1:NEXT'3
320 C=55: FORA=90 TO146 STEP2:C=C+5:CIRCLE(150,A),C,1,.1:NEXT'4
330 C=95: FORA=150 TO200 STEP2:C=C+5:CIRCLE(640,A),C,1,.1:NEXT'5
340 SCREEN6,7
350 X=300:Y=100:TX=130:TY=80:HA=0:TIME$="00:00:00"
360 GOTO580
370 '----------  ﾊ ｯ ｼ ｬ  -------------
380 LINE(X,Y+2)-(X+80,Y-20),PSET,2:LINE(X+100,Y+17)-(X+80,Y-20),PSET,2:PLAY"T250
L7O1S14M1C"
390 FORW=1TO80:NEXTW:SC=SC-10:IF SC<0 THEN SC=0
400 LINE(X,Y+2)-(X+80,Y-20),PRESET:LINE(X+100,Y+17)-(X+80,Y-20),PRESET
410 ABX=ABS((X+80)-(TX+30)):ABY=ABS((Y-20)-(TY+8))
420 IF ABX<30 AND ABY<8 THEN GOSUB450
430 RETURN
440 '----------  ﾃｷﾊﾞｸﾊﾂ  -------------
450 PLAY"v5T32 L3 O1S0 M15000 C"
460 FORF=1TO25
470 PUT@A(TX+2,TY)-(TX+67,TY+20),TSA,PSET:PUT@A(TX,TY)-(TX+70,TY+25),TSA,PSET
480 NEXTF:LINE(TX,TY)-(TX+70,TY+25),PRESET,,BF
490 TX=115:TY=80:HA=HA+1:SC=SC+100-(ABX+ABY):IF HA=5 THEN LOCATE43,23:PRINT"5":L
OCATE66,23:PRINTSC:RETURN830
500 RETURN580
510 '---------- ｼﾞﾌﾞﾝﾊﾞｸﾊ -------------
520 PLAY"v5T32 L3 O1S0 M15000 C"
530 FORF=1TO20
540 PUT@A(X,Y)-(X+110,Y+15),JSR,XOR:PUT@A(X,Y)-(X+95,Y+16),JSR,PSET:NEXTF
550 LINE(X,Y)-(X+110,Y+18),PRESET,,BF:X=300:Y=100:JSN=JSN-1:IF JSN=0 THEN LOCATE
28,23:PRINT"0":RETURN910
560 RETURN580
570 '════════════ M A I N ════════════
580 COLOR10:LOCATE1,23:PRINT" ROUND ";CLE:LOCATE 12,23:PRINT" COUNT THE SHIP";JS
N:LOCATE31,23:PRINT" HIT NUMBER";HA
590 SOUND 8,5:SOUND 6,&H1F:SOUND 7,&H35:SOUND 13,43:SOUND 11,0
600 COLOR10:LOCATE46,23:PRINT"TIME ";TIME$:LOCATE60,23:PRINT" SCORE";SC
610 P=PEEK(&HFD01):A$=INKEY$
620 LINE(TX,TY)-(TX+60,TY+16),PRESET,,BF
630 TX=TX+FIX(RND(1)*DX-(DX/2)):TY=TY+FIX(RND(2)*EX-(EX/2))
640 IF TX<0 THEN TX=0 ELSE IF TX>569THEN TX=569
650 IF TY<0 THEN TY=0 ELSE IF TY>163 THEN TY=163
660 PUT@A(TX,TY)-(TX+60,TY+16),TSA,PSET
670 LINE(X,Y)-(X+100,Y+17),PRESET,,BF
680 IF P=&H34 THEN X=X-25:IF X<0 THEN X=0
690 IF P=&H34 THEN PUT@A(X,Y)-(X+100,Y+17),JSL,PSET:GOTO770
700 IF P=&H36 THEN X=X+25:IF X>529 THEN X=529
710 IF P=&H36 THEN PUT@A(X,Y)-(X+100,Y+17),JSR,PSET:GOTO770
720 IF P=&H38 THEN Y=Y-15:IF Y<30 THEN Y=30
730 IF P=&H38 THEN PUT@A(X,Y)-(X+100,Y+17),JSL,PSET:GOTO770
740 IF P=&H32 THEN Y=Y+15:IF Y>160 THEN Y=160
750 IF P=&H32 THEN PUT@A(X,Y)-(X+100,Y+17),JSR,PSET:GOTO770
760 PUT@A(X,Y)-(X+100,Y+17),JSR,PSET
770 IF(TX+60>X AND TX+60<X+100) AND (TY>Y AND TY<Y+17) THEN GOSUB 520:GOTO810
780 IF(TX>X AND TX<X+100) AND (TY>Y AND TY<Y+17) THEN GOSUB 520:GOTO810
790 IF(TX>X AND TX<X+100) AND (TY+16>Y AND TY+16<Y+17) THEN GOSUB 520:GOTO810
800 IF(TX+60>X AND TX+60<X+100) AND (TY+16>Y AND TY+16<Y+17) THEN GOSUB 520
810 IFA$=CHR$(&H20) THEN GOSUB 380
820 GOTO590
830 '---------- CLEAR A ROUND
840 FORW=1TO1500:NEXTW:SCREEN7,7:COLOR7:CLS:BO=500-TIME:SC=SC+BO
850 SYMBOL(100,20),"BONUS +"+STR$(BO),3,2,4:SYMBOL(100,50),"COUNT THE SHIP"+STR$
(JSN),3,2,4
860 SYMBOL(100,80),"SCORE "+STR$(SC),3,2,5:SYMBOL(0,110),"ROUND"+STR$(CLE)+" CLE
AR !!",5,5,6
870 PLAY"v7t255l5o6cl10cr64cr64cr64cr64cr64cr64cl3dl10c","v6t200l2o4cdc"
880 FORW=1TO3000:NEXTW
890 IFAA=0 AND SC>2000 THEN JSN=JSN+1:PLAY"V7T200L7O6CR32L15CDL3E","V5O5L6CE":SY
MBOL(500,50),"+1",3,2,7:AA=-9:FORW=1TO5000:NEXT
900 GOTO250
910 '---------- G A M E  O V E R
920 COLOR=(1,1):COLOR=(2,2)
930 FORW=1TO1500:NEXTW:SCREEN7,7:LINE(0,0)-(639,199),PRESET,,BF:COLOR7:CLS
940 SYMBOL(30,50),"YOUR SCORE"+STR$(SC),5,5,5
950 IF SC>HISC THEN SYMBOL(200,100),"You are best !",3,2,2:HISC=SC
960 SYMBOL(50,130),"GAME OVER",8,2,6:SYMBOL(70,180),"HIT [RET] KEY",5,1,7
970 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13)THEN 980 ELSE 970
980 LINE(0,0)-(639,199),PRESET,,BF:CLS:SYMBOL(280,80),"READY",3,3,5
990 FORW=1TO2000:NEXTW:CLE=0:SC=0:JSN=5:AA=0:GOTO250
```

620〜660　ENEMY移動
670〜760　自機移動
770〜800　接触判断
810　ビーム発射
830〜900　ラウンドクリア
910〜990　ゲームオーバー

■チェックポイント

実際に走らせてみればわかるがビームは右方向にしか打てない。左方向にも打てるようにしよう。810行カッコ内を&H44にして、

```
815 IF A$=CHR$(&H41) THEN GOSUB1000
1000 PUT@A(X,Y)-(X+100, Y+17),JSL,PSET
1010 LINE(X+100,Y+2)-(X+20,Y-20),PSET,2:LINE(X,Y+17)-(X+20,Y-20),PSET,2:PLAY"T250L7O1S14M1C"
1020 FORW=1TO80:NEXTW:SC=SC-10:IFSC<0 THENSC=0
1030 LINE(X+100,Y+2)-(X+20,Y-20),PRESET:LINE(X,Y+17)-(X+20,Y-20),PRESET
1040 ABX=ABS((X+20)-(TX+30)):ABY=ABS((Y-20)-(TY+8))
1050 IFABX<30 AND ABY<8 THEN GOSUB450
1060 RETURN
```

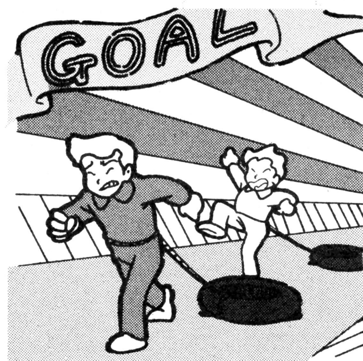
攻撃は、"A"で左ビームが、"D"で右ビームが打てる。これだけの改造をするのにずいぶん苦労したんだよ。やっぱり、はじめから左ビームも撃てるようにしてほしかったもの。こんな大サービスは今回かぎりにしちゃおうかな……。だって、もうすぐ試験なんだもん。
（たけちゃん）

ポシェット裏面場　〔スタッフ紹介／バンプ・その1〕さまざまな謎につつまれたX1ユーザー。主に本誌で活躍しているため、ポシェットの編集からはちょっと離れちゃったけど、ネコを中心とするイラストをいっぱいかいてくれた。

海辺で世界初の珍種目オリンピア

タイヤ引き競争





FOR FM-7/NEW7/77

BY 天下のPC1250



遊び方

まず、絶対にオリンピックの種目には取りあげてもらえないはずのタイヤ引き競争。でも、タイヤ引きに燃えるキミはなんとかこの競争を盛りあげていきたい。そこで、海の近くの適当な運動場を借りきって、タイヤ引き競争世界選手権をいきなり開いてしまったのだった。集まったのは、埼玉チャンプ、関東チャンプ、日本チャンプ、東洋チャンプ、世界チャンプ（しかし、本当にいるとおもしろい！）。キミは彼らと次々に対戦していくのだが……。

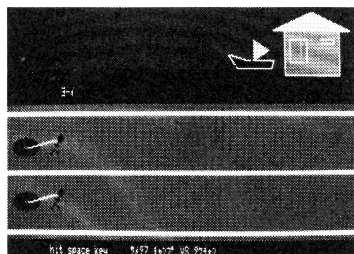
RUNのあと、キミの名前を入力してしばらく待つと画面完成。スペース・キーを押すと対戦者の名前が出て、もう一度スペース・キーを押すとゲームスタート。「ヨーイ」と表示されて、1.5秒後にスタート合図のピストルが鳴る。

キミは、画面の上にいる青い頭のランナー。下にいるのがもちろん対戦相手。最初はちょろい、埼玉チャンプだから、負けたらハジでっせ。

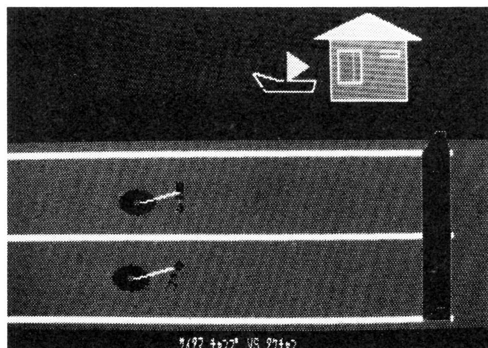
N、Mキーを交互にすばやくたたけばたたくほど、キミのランナーは速くなる。いかにタイミングよくキーをたたきつづけるかが、勝負の分かれ目だ。

走りつづけているあいだも、波の音がザーッ、ザーッときこえてきて、いったいぼくは何をしてるんだろうと、ふとわれにかえることもあるけれど、まあいいじゃない。楽しくやろうぜ。

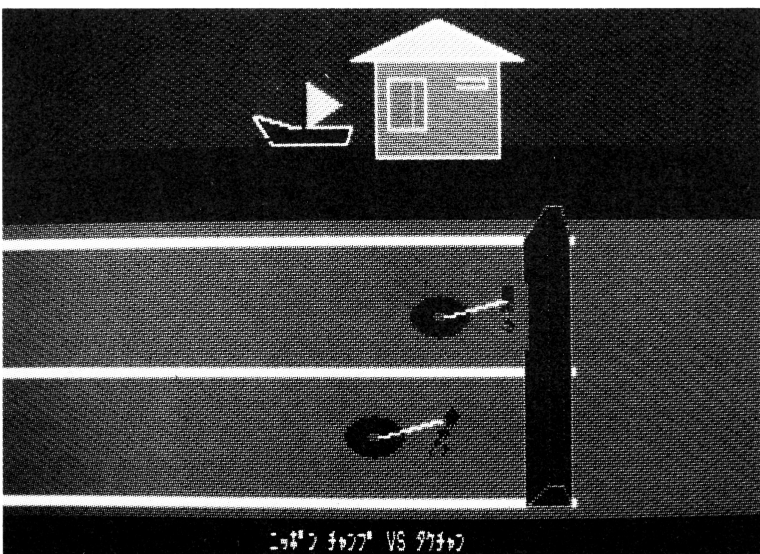
ちなみに、今のところ、世界チャンプに勝った人はいません。



▲ヨーイ。ドン！ タケチャンはサイタマチャンプに勝てるでしょーか？



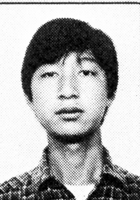
▶おおっ、いい勝負。ゴール目前、ラストスパートで勝負が決まりそう。



▼努力と根性の人、タケチャンの勝ち！ 次は、東洋チャンプとの戦いだ。

どういうわけか、天下のPC1250くん

ぼくは現在、育英高専の電気科2年生です。今、ぼくはとってもディスクと漢字プリンタがほしい。そして、北海道とロタとサイパンとヨーロッパに行きたい。でも金がない。バイトをしてもたりないよー。学生はつらいな。ちなみにぼくは地学部天文班です。



〔スタッフ紹介／バンプ・その2〕バンプは毎夜10時半に都内の謎の女性に謎の電話をかけ、謎の長話をする。ジャマ森をはじめとして、編集部中でその電話先をつきとめようとするのだが、いまだに局番以外は謎のままである。

タイヤ引き競争


```
10 CLS:WIDTH80,25:LOCATE31,13:INPUT"YOUR NAME=";JE$:WIDTH80,25:CB=501:X7=6:D7=3:
RH=1:RD1=1:F=1:II=1:S9=13:PLM=0:KMC=0:BHG=125:GOSUB670:LOCATE33,13:PRINT"WAIT A
MOMENT"
20 FORGS=1TO3:READG1,G2:FORG=1TO320:LINE(AS,II)-(AS,II),PSET,G1:LINE(AS+1,II)-(A
S+1,II),PSET,G2:AS=AS+2:NEXT:AS=0:II=II+1:NEXT:GOTO640
30 LINE(90,105)-(100,100),PSET,4,B
40 LINE(95,105)-(94,111),PSET,4
50 CONNECT(90,115)-(94,111)-(100,114)-(95,115),4
60 CONNECT(88,108)-(94,107)-(100,108),4
70 CIRCLE(40,110),24,1,.3,0,0,N:CIRCLE(40,110),8,1,.3,0,0,N:PAINT(40,114),5,1:PA
INT(40,114),0,1:LINE(44,110)-(94,105),PSET,7
80 DIMA%(700):GET@A(10,99)-(111,121),A%,G
90 PUT@A(10+W,140)-(111+W,162),A%,PSET:PAINT(94,104),1,4,7:PAINT(94,144),4,4,7
100 DIMC%(700):DIMB%(700):GET@A(0,140)-(111,164),B%,G:GET@A(0,99)-(111,121),C%,G
:PUT@A(5,95)-(126,170),ZX%,PSET
110 CONNECT(103,100)-(96,103)-(103,106)-(110,103)-(103,100),4:LINE(100,105)-(84,
116),PSET,4:CONNECT(92,112)-(99,114)-(94,116),4:CONNECT(98,110)-(90,108)-(100,10
8)-(98,110),4
120 CIRCLE(40,110),24,1,.3,0,0,N:CIRCLE(40,110),8,1,.3,0,0,N:PAINT(40,114),5,1:P
AINT(40,114),0,1:LINE(44,110)-(94,105),PSET,7
130 DIML%(700):GET@A(10,99)-(111,121),L%,G
140 PUT@A(10+W,140)-(111+W,162),L%,PSET
150 PAINT(99,103),1,4:PAINT(102,145),4,4
160 DIMM%(700):DIMN%(700):GET@A(0,140)-(111,164),M%,G:GET@A(0,99)-(111,121),N%,G
170 LINE(1,85)-(635,83),PSET,7,BF:LINE(1,130)-(635,128),PSET,7,BF:LINE(1,175)-(6
35,173),PSET,7,BF
180 DIMTA%(950):GET@A(593,71)-(639,176),TA%,G:CONNECT(594,175)-(594,84)-(614,72)
-(626,72)-(632,84)-(632,175)-(626,168)-(614,168)-(594,175)-(632,175),5:PAINT(600
,120),1,5:PAINT(620,170),1,5
190 LINE(614,72)-(626,168),PSET,5,B:DIMH%(950):GET@A(593,71)-(639,176),H%,G
200 FORA=0TO2:READA1,A2,A3,A4:LINE(A1,A2)-(A3,A4),PSET,7,B:NEXT:CONNECT(480,20)-
(620,20)-(550,6)-(480,20),7
210 FORA=1TO3:READX1,X2,X3:PAINT(X1,X2),X3,7:NEXT
220 FORG=1TO50:LINE(CB,21)-(CB,54),PSET,6:CB=CB+2:NEXT
230 CONNECT(400,40)-(416,50)-(476,50)-(480,44)-(436,44)-(400,40),7:PAINT(440,46)
,6,7:PAINT(440,46),1,7
240 LINE(440,28)-(443,44),PSET,2,BF:LINE(400,48)-(404,57),PSET,0,BF
250 LINE(402,50)-(420,46),PSET,2
260 CONNECT(443,28)-(472,36)-(443,44),6:PAINT(452,36),6,6,2
270 DIMSG%(400):GET@A(70,180)-(190,195),SG%,G
280 GOSUB740
290 LINE(1,85)-(635,83),PSET,7,BF:LINE(1,130)-(635,128),PSET,7,BF:LINE(1,175)-(6
35,173),PSET,7,BF:READJF$:KMC=KMC+3:IFKMC=12THEN300ELSE GOTO310
300 S9=S9+12:PLM=6
310 LOCATE28,23:PRINTJF$;" VS ";JE$
320 PUT@A(E,99)-(111+E,121),N%,PSET:PUT@A(W,140)-(111+W,164),M%,PSET:PUT@A(398,5
)-(630,78),F%,PSET
330 LOCATE10,23:PRINT"hit space key":IFINKEY$=" "THEN340ELSEGOTO330
340 LOCATE13,8:PRINT"ﾖｰｲ":FORG=0TO3000:NEXT:GOSUB670
350 PUT@A(70,180)-(190,195),SG%,PSET:PUT@A(100,60)-(220,75),SG%,PSET
360 IFINKEY$="N"THEN400ELSEIFINKEY$="M"THEN380
370 GOTO440
380 FORG=1TOS9:IFINKEY$="N"THEN430
390 NEXT:GOTO420
400 FORG=1TOS9:IFINKET$="M"THEN430
410 NEXT
420 E=E+6:GOTO440
430 E=E+12+PLM
440 RANDOMIZE(RND*100):TM=INT((RND*X7)+D7):IFTM=3ORTM=5ORTM=7ORTM=9ORTM=11ORTM=1
3ORTM=15THENTM=TM+1
450 PUT@A(E,99)-(111+E,121),N%,PSET:PUT@A(W,140)-(111+W,164),B%,PSET:W=W+TM:E=E+
4
460 PUT@A(E,99)-(111+E,121),C%,PSET:PUT@A(W,140)-(111+W,164),M%,PSET:PUT@A(398-P
,5)-(630-P,78),F%,PSET:P=P+4:IF(475-P)<=450THEN480
470 GOTO360
480 IF(111+E)=>(595-I)THEN540
490 IF(111+W)=>(595-I)THEN680
500 I=I+4:PUT@A(593-I,71)-(639-I,176),H%,PSET:GOTO360
510 DATA1,5,3,4,0,2
520 DATA500,20,600,55,565,27,590,30,510,27,540,45,550,42,2,550,15,6,530,35,5
530 DATA"ｻｲﾀﾏ ﾁｬﾝﾌﾟ","ｶﾝﾄｳ ﾁｬﾝﾌﾟ","ﾆｯﾎﾟﾝ ﾁｬﾝﾌﾟ","ﾄｳﾖｳ ﾁｬﾝﾌﾟ","ｾｶｲ ﾁｬﾝﾌﾟ"
```

リスト次ページに続く



ポシェット裏面場 〔スタッフ紹介／バンプ・その3〕11月の1日ころ、ついに謎の女性と本誌の編集者が電話で第3種接近遭遇。いきなり、バンプが2、3日仕事を休むと告げられ、当の編集者はうなずくしかなかった。バンプは5日まで編集部に姿を見せなかった。



```
540 PLAY"V15S8C64A10D10D10E10G10F10E10C5":FORG=0TO10000:LOCATE28,13:PRINT"WINNER
 IS ";JE$
550 IFKMC=12THEN570ELSEIFKMC=15THEN720
560 X7=X7-1:D7=D7+1:GOTO580
570 X7=X7-2:D7=D7+1
580 RH=5:E=0:W=0:CB=501:F=1:II=1:I=0:P=0
590 FORG=2TO50:PUT@A(1,G)-(639,G),SS%,PSET:NEXT
600 FORG=51TO76:PUT@A(1,G)-(639,G),SD%,PSET:NEXT
610 FORG=77TO179:PUT@A(1,G)-(639,G),SB%,PSET:NEXT
620 FORG=180TO199:PUT@A(1,G)-(639,G),SD%,PSET:NEXT:IFRH=5THEN290
630 DIMZX%(2000):GET@A(5,95)-(126,170),ZX%,G:GOTO30
640 DIMSS%(130):GET@A(1,1)-(639,1),SS%,G
650 DIMSD%(130):GET@A(1,2)-(639,2),SD%,G
660 DIMSB%(130):GET@A(1,3)-(639,3),SB%,G:GOTO590
670 SOUND7,21:SOUND6,3:SOUND8,30:SOUND12,0:SOUND13,14:SOUND12,50:RETURN
680 X7=6:D7=3: KMC=0:PLM=0:LOCATE28,13:PRINT"GAME-OVER":LOCATE30,14:PRINT"WINNER
 IS ";JF$:LOCATE28,15:PRINT"HIT SPACE KEY"
690 IFKMC=>18THENS9=S9-5ELSEIFKMC=>12THENS9=S9-12
700 PLAY"V15S5C10D10A10D10B10E10G10F10E10C2":IFINKEY$=" "THEN710ELSEGOTO700
710 CLS:LOCATE31,13:INPUT"YOUR NAME=";JE$:CLS:FORG=0TO8000:NEXT:RESTORE530:GOTO5
80
720 LOCATE28,13:PRINT"YOU GET WORLD CHAMP"
730 LOCATE28,14:PRINT"GAME OVER":GOTO700
740 FORG=1TO2:SYMBOL(BHG,100),"ﾀｲﾔﾋｷ ｷｮｳｿｳ",5,3,RD1,0:BHG=BHG+4:RD1=6:NEXT:RD1=0
750 FORG=1TO2:SYMBOL(BHG,140)," ｷｰｿｰｻ(N,M)",5,3,RD1,0:BHG=BHG+4:RD1=3:NEXT
760 FORG=1TO2:PLAY"V15O4B10","V15O5D10":PLAY"F10","E10":PLAY"C10","G10":PLAY"E10
","G10":PLAY"F10"
770 PLAY"B10","O5F10":PLAY"E10","B10":PLAY"C10","G10":PLAY"E10D12C10"
780 PLAY"E10","F10":PLAY"F10","D10":PLAY"O5C10","O4C10":NEXT:PLAY"O5C5","O4C5"
790 LOCATE10,23:PRINT"hit space key"
800 IFINKEY$=" "THEN810ELSEGOTO800
810 BHG=125:PUT@A(593,71)-(639,176),TA%,PSET:FORG=1TO12:PUT@A(BHG,71)-(BHG+46,17
6),TA%,PSET:BHG=BHG+40:NEXT
820 DIMF%(3300):GET@A(398,5)-(630,78),F%,G:RETURN
```

2月5日発売の次号で、添削教室がひそかにねらう次のターゲットはMSXだ。MSXユーザーは注目して待て！

■変数リスト

JE$……自分の名前
CB……家の中間色用X座標
X7,D7……相手の加速データ
RH……1ゲーム目かの判定用
RD1……SYMBOL文パレット用
II……背景の中間色用Y座標
S9……自分の加速割合
PLM……自分の加速量
KMC……相手の強さ
BHG……SYMBOL文X座標
SS%,SD%,SB%……背景の中間色用配列
ZX%……ランナー消去用配列
G1,G2……背景の中間色の色
A%,C%,B%……ランナー1用配列
L%,M%,N%……ランナー2用配列
W……相手の速度
A1～A4……家のデータ
X1～X3……家の色データ
JF$……相手の名前
E……自分の速度
TM……相手の加速量
P……ボート、ボートハウスのX座標
I……ゴールX座標

■プログラムの説明

10　初期設定
20・590～660　背景
30～160　ランナーを描く
170～280　ライン、ゴール、家、ヨットを描く
290～340　スタート
350～500　メインルーチン
510～530　データ
540～580・720～730　勝ったときの処理
670　波の音
680～710　負けたときの処理
740～820　タイトルと音

■チェックポイント

DEF INT A-Zが入ってないので、5行にでも入れとこう。それから、“N”キーを押し続けると、負け知らずとなるのはまずい。380行の最後に、

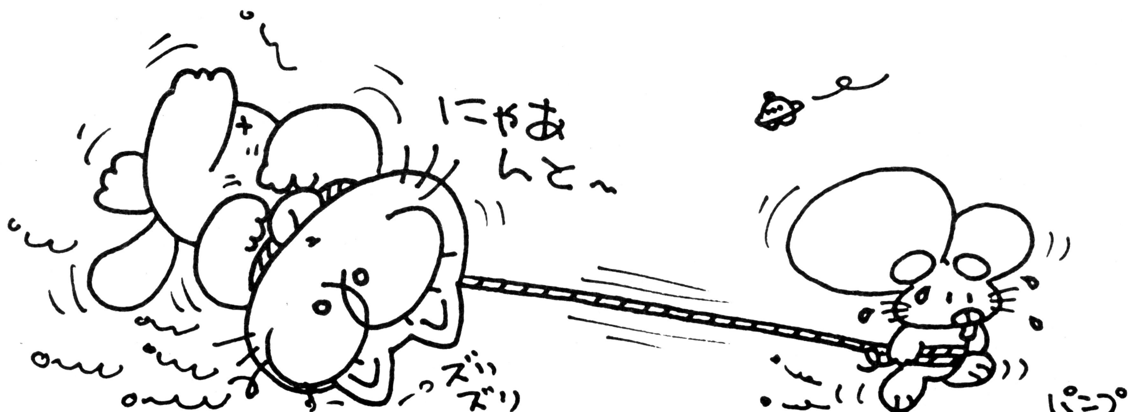
ELSE IF INKEY$ = “M” THEN440

400行の最後に

ELSE IF INKEY$ = “N” THEN440

と入れよう。かなり難しくなるよ。難しい人は、420～450行のEの増分を増やしてみよう。タイムを表示させてもいいかな。

（たけちゃん）

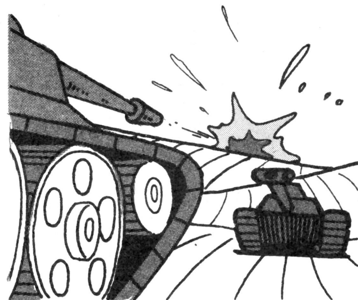


〔スタッフ紹介／エイキチ・その1〕エイキチはたけちゃんの1年後輩。大学でもテクポリでもそうです。でも成長の度合からいうと、たけちゃんより10年は体格がいいと思う。まず、倍は違うな。

たった1台の戦車で最前線へ！

FRONT





FOR FM-7/NEW7/77

BY 久保田直行

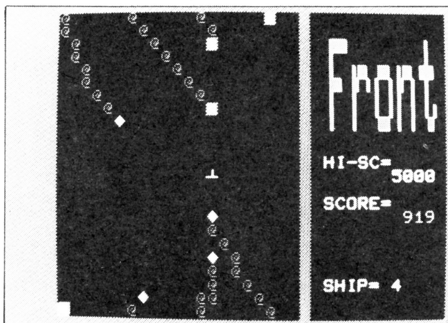
```
10 DEFINTA-Z:RANDOMIZETIME:H=5000:WIDTH40,25:E$=CHR$(254):F$="Front":C$="┬"
20 S=0:N=5:X=19:Y=13:LINE(0,0)-(39,24),E$,4,BF:LINE(27,1)-(38,23)," ",0,BF
30 COLOR7:SYMBOL(454,24),F$,4,8,4:LOCATE28,12:PRINT"HI-SC=":LOCATE33,13:PRINTH
40 LINE(5,1)-(25,23)," ",0,BF:FORI=0TO3:GOSUB220:NEXT:GOSUB200:LOCATE28,15
50 PRINT"SCORE=":LOCATE28,21:PRINT"SHIP=";N-1:SYMBOL(455,25),F$,4,8,6,,XOR
60 FOR I=0 TO3:IFSCREEN(X(I),Y(I))=32THENLOCATEX(I),Y(I):PRINT E$:GOSUB220
70 LOCATE33,16:PRINTUSING"#####";S:COLOR2:LOCATEX(I),Y(I):PRINT"@":GOSUB160
80 COLOR5:Y(I)=Y(I)+SGN(Y-Y(I)):IF RND>.3 THENX(I)=X(I)+SGN(X-X(I))
90 LOCATEX(I),Y(I):PRINT"◆":IFSCREEN(X,Y)=234THEN130ELSEPLAY"E":NEXT:GOTO60
100 M=0:L=0:IFC$="├"THENM=1ELSEIFC$="┤"THENM=-1ELSEIFC$="┬"THENL=1ELSEL=-1
110 S=S-50:COLOR2:X1=X:Y1=Y:FORT=1TO10:BEEP1:X1=X1+M:Y1=Y1+L:A=SCREEN(X1,Y1):IF
A=254THENT=10:NEXT:BEEP0:RETURN ELSE IFA=64THEN T=10
120 LOCATEX1,Y1:PRINT"○":LOCATEX1,Y1:PRINT" ":BEEP0:NEXT:RETURN
130 LOCATEX,Y:PRINT"*":PLAY"O1C4O4":N=N-1:IFN<>0THENX=15:Y=15:GOTO40
140 SYMBOL(100,100),"GAME OVER",4,5,3:IF S>H THEN H=S
150 WHILE INKEY$<>"Y":LOCATE10,23:PRINT"REPLAY? (Y/N)":WEND:CLS:GOTO20
160 A=SCREEN(X,Y):IFA=64 OR A=32THEN130ELSE S=S-1:IFS<0 THEN140
170 COLOR6:A$=INKEY$:IFA$=""THENRETURN ELSE LOCATEX,Y:PRINT" "
180 IFA$="1"ANDX>5THENX=X-1:C$="┤"ELSEIFA$="3"ANDX<25THENX=X+1:C$="├"
190 IFA$="2"ANDY<23THENY=Y+1:C$="┬"ELSEIFA$="5"ANDY>1THENY=Y-1:C$="┴"
200 IFSCREEN(X,Y)<>32THEN130ELSELOCATEX,Y:PRINTC$:IFA$=" "THENGOSUB100
210 PLAY"CR64CR64CV15":RETURN
220 S=S+100:X(I)=6*I+5:IFRND>.5THENY(I)=23:RETURNELSEY(I)=1:PLAY"L64O4":RETURN
```

●1画面

遊び方

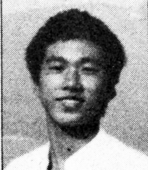
1235キーでタンク（⊥）を操作して、大砲（スペース・キー）で敵(◆)をやっつけよう。敵をやっつけたあと(■)はブロックになり破壊不能。敵の通ったあと(@)は地雷で、あたるとアウトだけど大砲で消去できる。大砲をうつたびにマイナス50、敵をやっつけるとプラス100。

キミは何点取れるかな。



▲敵の数に比べ、なんだか孤独な戦い……。

多賀大社のある町に住む中3、久保田直行くん



ぼくの住んでいるところは、犬上郡多賀町菅原という、すばらしく自然にあふれた町です。そう、多賀大社のあるとこ。父さんに勉強するからといってパソコンを買ったものの、実にゲーム1本やり。採用通知がきたのは実力テストの前日！　でも、うれしかったな。

■変数リスト

H……ハイスコア
E$……ブロックのキャラクタ
C$……自機のキャラクタ
S……スコア
N……自機の残り数
X，Y……自機の位置
X( )，Y( )……敵の位置
M，L……ミサイルの方向、増分
X1，Y1……ミサイルの位置
A……スクリーンのデータ
A$……キー入力用

■プログラムの説明

10～20	初期設定
20～50	画面作成
60～90	メインルーチン
100～120	ミサイル発射サブ
130～150	やたれた処理、ゲームオーバー
160～210	自機移動ルーチン
220	得点加算。敵の位置決定サブ

■チェックポイント

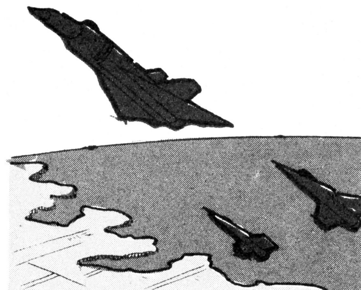
1画面を目一杯使うなら、あと2行残っているね。20行の最後に：B=0、130行の：GOTO40の前に：B=0、195行にIF B=0 AND A$="0" THEN230、230行に、LINE(5,1)－(25,23)，"#"，2，BF：B=1：S=S－1000：GOTO40

としてみよう。1機につき1回、"必殺フラッシュ"が使える。ただし、スコアは－200点になるぞ。（たけちゃん）

●FM-7系

急降下で敵を倒すニューゲーム

AIR BATTLE



FOR FM-7/NEW7/77

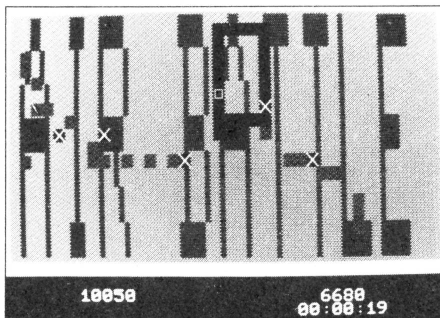
BY 飯尾真也

```
2 WIDTH 40,25 :DIMB(100),C(100),BB(100),CC(100): RANDOMIZE TIME :K=1 :L=3 :H=K
4 KK=K:FORG=0TO10:B(G)=INT(RND(1)*38)+1:C(G)=INT(RND(1)*19)+1:NEXTG:COLOR,1:CLS
6 TIME$="00:00:00" :LINE(0,0)-(40,20),CHR$(254),5,BF :X=20 :Y=10 :V=4+.3*K
8 SYMBOL(25,10),"AIR BATTLE",7,21,2:LINE(0,0)-(40,20),"■",6,B:COLOR2:LOCATE0,22:
PRINT"SCORE":LOCATE20,22:PRINT"HISCORE":LOCATE0,23:PRINT"ﾒﾝｽｳ";K;"ﾒﾝﾒ      TIME"
10 LOCATE6,22:PRINTSC:LOCATE27,22:PRINTHISC:A$=INKEY$:XX=X:YY=Y:IFA$="1" THEN X=
X-1 ELSE IFA$="2" THEN Y=Y+1 ELSE IFA$="3" THEN X=X+1 ELSE IF A$="5" THEN Y=Y-1
12 :LOCATE 26,23 :PRINT TIME$ :IF (X>38) - (X<1) - (Y>19) - (Y<1)THEN X=XX:Y=YY
14 LOCATEXX,YY:PRINT" ":LOCATEX,Y:COLOR4:PRINT"□"
16 A=SCREEN(X,Y+1):YY=Y:IFA=32ANDA$="1"ORA=32ANDA$="2"ORA=32ANDA$="3" THEN20ELSE
IFA<>240THEN22ELSEKK=KK-1:PLAY"L64T255CDEFGABO5CAECEFGABABCDCDC":SC=SC+100*K
18 LOCATEB(KK+1),C(KK+1):PRINTCHR$(254):IFKK=0THENK=K+1:SYMBOL(100,30),"CLEAR",1
0,6,4:SC=SC+200*K:PLAY"S10M450T49L8FB-AGFFB-AB-L2B-.":GOTO 4
20 Y=Y+1 :LOCATE X, YY :PRINT " " :LOCATE X, Y :PRINT "□" :GOTO 16
22 LOCATE X,YY:PRINT" ":LOCATEX,Y:PRINT"□":COLOR7:IFINT(RND(1)*V)=1THEN24ELSE10
24 FOR G=1 TO KK:BB(G)=B(G):CC(G)=C(G):IFB(G)>X THENB(G)=B(G)-INT(RND(1)*L)ELSE
B(G)=B(G)+INT(RND(1)*L):IFTIME$>"00:01:30"THENKK=KK+1:BEEP:TIME$="00:00:00"
26 IF C(G) >Y THEN C(G) =C(G) -INT (RND(1)*L) ELSE C(G)=C(G) +INT (RND(1)*L)
28 IF (B(G)>38) - (B(G)<1) - (C(G)>19) - (C(G)<1) THEN B(G)=BB(G):C(G)=CC(G)
30 LOCATEBB(G),CC(G):COLOR3:PRINTCHR$(254):LOCATEB(G),C(G):COLOR6:PRINT"×":IFX=B
(G)ANDY=C(G)ORX=B(G)+1ANDY=C(G)ORX=B(G)-1ANDY=C(G)ORY=C(G)+1ANDX=B(G)ORY=C(G)-1A
NDX=B(G)THEN FOR G=0 TO 13:SOUNDG,17:NEXTG:GOTO32 ELSE NEXT G:SC=SC+10*K:GOTO10
32 COLOR= (INT(RND(1)*8),INT(RND(1)*8)) :Z$=INKEY$ :IF Z$<>"S" AND Z$<>"D" THEN
32 ELSE IF Z$="D" THEN 34 ELSE IF Z$="S" THEN FOR I=0 TO7:COLOR=(I,I):NEXTI
34 CS=SC:SC=0:K=H:IF CS<HISC THEN GOTO 4 ELSE HISC=CS :GOTO4
```

●1画面

遊び方

キミのハリアー(□)がサハリン上空で領空侵犯。キミを追いかけてくるミサイル(X)を、上からの急降下でたたきつぶせ。使用キーは、1 2 3 5、ミサイルに体当りされるとアウトだけど、キミが上から体当たりすれば逆にやっつけられる。再ゲームはSでOK。特別再ゲームのDもおもしろいぞ。



▲キャラクタは単純でもエキサイト。

大四喜6万点の高校1年生、飯尾真也くん

県立船橋旭高校1年の飯尾真也です。この作品はパソコンをいじっていたら、アラできちゃったという感じ。このゲームを作ることでいくつの命令を覚えたことか。これからも兄の麻雀狂いで占領されているFM—7で励むつもり。ちなみに私は大四喜6万点です。

■変数リスト

B( ), BB( )……敵X座標
C( ), CC( )……敵Y座標
K……面数。最初のミサイル数
L……ミサイル移動距離
H……面数の保存用
KK……画面上のミサイル数
X, XX……自機のX座標
Y, YY……自機のY座標
V……ミサイルの動く確率
SC……スコア
HISC……ハイスコア
A$, Z$……キー入力用
A……自機の下のキャラクタ・コード
CS……スコアの保存用

■プログラムの説明

2～6	初期設定，画面設定
8	画面作成
10～22	メインルーチン
10～14	キー入力、自機移動表示
16～20	自機急降下、敵攻撃、自機表示
22	自機表示、敵移動判断
24～30	敵移動、敵表示
30～34	敵にやられた処理、スコア処理

■チェックポイント

1回ぶつかるだけでゲームオーバーとなってしまうので、難しいと思う人は、2行でL＝3を取り、WIDTH40，25：の後にDEF INTA−Z：を入れ（これは、なるべく入れたほうがよい）、6行の頭にL＝3：D＝3：を入れ、30行のNEXTGの後に：D＝D−1を追加、32行の頭にIF D>0 THEN10 ELSEを入れよう。各面ごとに2回までダメージを受けることができる。

（たけちゃん）



Sキーでは、オリジナルの色、Dキーでは、ものすごーい色で、オリジナルより見にくいけど、また変わったかんじで楽しめちゃった。ためしてみよう！

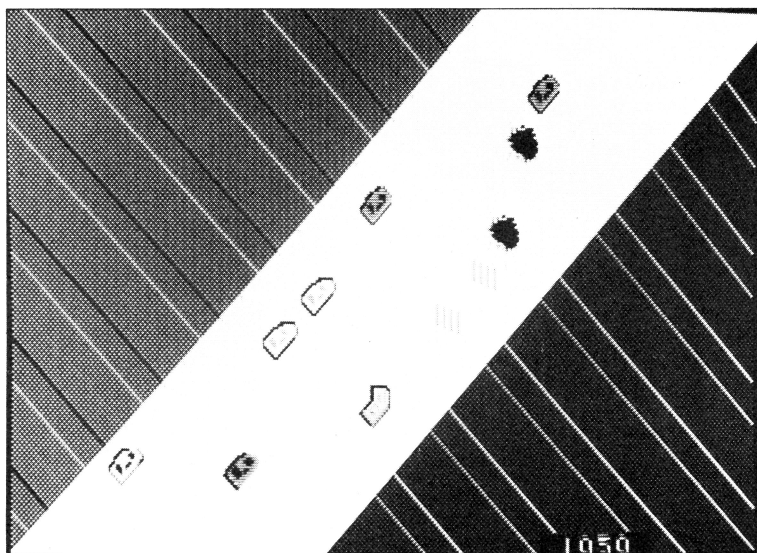
ムチャクチャ速いカッ飛びカー！

CANNON BALL

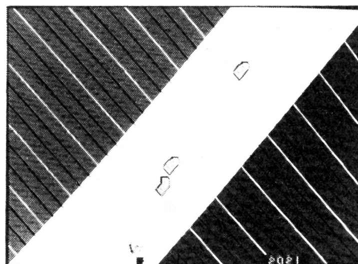




FOR X1シリーズ+G-RAM Hu-BASIC BY 助川博明



▲左下の車がキミのレーシング・カー。ムチャクチャ速くなるから気をつけて。



◀ガシャーン。ほら、ぶつかった。



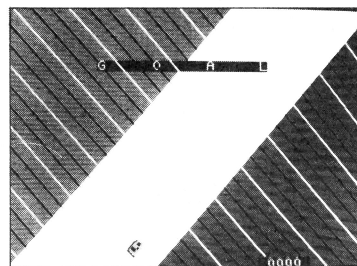
遊び方

斜めに走るカーレース。ジョイ・スティックまたはテン・キーで車を操作し、障害物をよけて30kmを走り抜こう。テン・キーは[8]がアクセル、[4][6]が左右、[2]がブレーキ。ジョイ・スティックのアクセルは前倒し、ブレーキは後ろ倒しだ。キミは全行程を何分で走りきれるか？　とにかくムチャクチャ速くなるぞ。アクセルを踏みつづけていると消えてしまうほど！

■プログラムの入力、セーブ、ロードについて

リストは3種類あるけれど、まず、BASICリスト1を打ちこみ終えたら、とりあえずセーブ。次にMONリターンとして、"＊"が出たら、MD000リターンとしてから、マシン語リストを入力（Addの横の行やSumの縦の行はチェックサム用なので打ちこまないこと）。最後まで打ち終えたら、[SHIFT]+[BREAK]、RリターンでBASICにもどし、13ページのチェックサムを打ちこんで、CLEAR &HCFFFを実行したのちRUN。マシン語リストの確認をしたら、再びMONリターン、S D000 D2FFF D000: MACHINEリターンで、セーブしよう。さて、そこでもう一度BASICにもどして、リスト2を打ちこみ、これもファイル名"MAIN PROGRAM"（ファイル名は正確に！）でセーブ。以上3つのリストは、この順番で同じテープにセーブすること。

はあはあ、疲れてきました。さあて、テープが完成したらリスト1をLOADしてRUN。あとは自動的に3本ともLOADされます！　そしてRUNですね。あとは画面の表示に従えばいいのだ。



▲30km走破。このあと、キミの所要時間が表示される。

マシン語の勉強をかねて作った助川博明くん

神戸高専機械工学科で勉強しています。このプログラムは機械語の勉強をかねて作ったのですが、今KARMAというすごいゲームを作っています。ディスクも320KBでは少し狭いくらい。カルチャークラブが好きで、部屋中ポスターでいっぱいです。



ポシェット裏面場　〔スタッフ紹介／エイキチ・その3〕テクポリの編集部のあるビルのエレベータは6人乗り。でも、でぶ大先生とエイキチとBBQの3人が乗ると、もう誰も乗れません。

CANNON BALL BASICリスト1 ファイル名：CANNON

```
10 '┌─────────────────────────────────────────────────┐
20 '│                                                 │
30 '│       C A N N O N   B A L L   V2.2   PCG  program │
40 '│                                                 │
50 '│       Copyright(C)  1984  by  Culture  Box      │
60 '│                                                 │
70 '│        SHARP  X1    CZ-8FB01 or CZ-8CB01        │
80 '│                                                 │
90 '└─────────────────────────────────────────────────┘
100 INIT:CLS4:WIDTH 40
110 RESTORE 210
120 FORA=&H30 TO &H39
130 READ A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$)
140 NEXT
150 RESTORE 320
160 FORA=&HD7 TO &HFF
170 READ A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$)
180 NEXT
190 DEFCHR$(&H20)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
200 GOTO730
210 DATA 001822222222021C38444444444438000000000000000000
220 DATA 000808080808080810101010101000000000000000000000
230 DATA 001822021C20003E384404384047C0000000000000000000
240 DATA 001822020802021C384404180444380000000000000000000
250 DATA 00041400760404041828 48FC080808000000000000000000
260 DATA 003E00380202021C7C40780404443800000000000000000
270 DATA 001822003822021C38444078444438000000000000000000
280 DATA 003A2204080808087C440810101010000000000000000000
290 DATA 001822021822021C38444438444438000000000000000000
300 DATA 001822021A02021C3844443C044438000000000000000000
310 '─────────────────────────────────────────────────
320 DATA FFFFFCF8F0E0C080AA55A851A3478B11FFFFFCF8F0E0C080
330 DATA FF0301000001010 3AA3D7ECF87CFFE9DFF0B010100010103
340 DATA 800090C0E4F0F9FFB0389D4FA753A855800080C0E0F0F9FF
350 DATA 070F1F3F7FFFFFFFBAF5EAD5AA55AA55070F1F3F7FFFFFFF
360 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFAA55AA55AA55AA55FFFFFFFFFFFFFFFF
370 DATA AA55AA55AA55AA55000000000000000000000000000000000
380 DATA 0000000000000000AA55AA55AA55AA550000000000000000
390 DATA AB57AF5FBF7FFFFF000102050A152A550103070F1F3F7FFF
400 DATA FFFEFCF8F0E0C080AA55AA55AA55AA55FFFEFCF8F0E0C080
410 DATA FFF7F5D2E5E2C0C0AA5DAA7DBA5D8F5FFFFFFF5DFE7EBCDC6
420 DATA FF6763454B071501AADDBAFFBEFDEABFFF7777D54B2F7D09
430 DATA 80E0E0A0F0FFDFFFEF4FAF47A755AA558CE6E1A2F0FFDFFF
440 DATA 0307052FD9DFFDFFFEFDFAD5AE75AA5563D745EFDBDFFFFF
450 DATA FBEFE5C1E5C1C0C0AA55BA7FAA7F9F5FFFEFF5DFEDC7D6DA
460 DATA FFFFCF8F8F130501AA55BA75FAFDFAEFFFFFEF9FFF337F89
470 DATA C0E0E0F0F8FCFFFF8F4FA757AF57AA55CCEBE1F2F8FFFFFF
480 DATA 010307070F1FFFFFEEDDFAFDFAF5AA552553CFF74FDFFFFF
490 DATA FFFFFCF8F0F0E0C0AA55A850A050A040FFFFFCF9F3F7E5C8
500 DATA 8703010000000000182010000000010205973BFDC6C7F6CC99
510 DATA C0C0E0F0F8FCFFFF8050A854AA55AA55DCCEE7F3F9FCFFFF
520 DATA 03070F1F3B7FFFFF0A152A55AA55AA55B3E7CF9F3F7FFFFF
530 DATA FCF9F3E7EFCF93B1A850A040A0408020FCF9F3E7EFCB9191
540 DATA 3BDD8ECEFC993B7702010206040D1A353BC584C8F8912347
550 DATA B9DDEFF7FAFDFFFFB058AD57AA55AA5589C5E2F0F8FDFFFF
560 DATA EFDFBF7FFFFFFFFFF6AD5AA55AA55AA558F1F3F7FFFFFFFFF
570 DATA FFFFFEF8F3E7CF9FAA55AA50A3478F13FFFFFEF8F3E7CF93
580 DATA FF013DFEFEFEFDF9AA013CFE1E8EFC99FF013DFE1E8EFD99
590 DATA BFBF9FCFE7F2F8FFA131994DA752A855A1B189CDE3F2F8FF
600 DATA F3E7CF9F3F7FFFFF3265CA952A55AA553367CF9F3F7FFFFF
610 DATA FCFCFCFCFCFCF9F3A854A854A854A850FCFCFCFCFCFCF9F2
620 DATA 03F9FDFDFDFDFDBD0201000100010041 03F9B59595955539
630 DATA E6DC9FCFE7F3F9FEA0418040A050A854E5CA84C2E1F0F8FE
640 DATA 5DFBF7EFDFBF7FFFA08102050A152A5531A3478F1F3F7FFF
650 DATA FFFFFEFBE8E0E0C0AA55AA40A8408000FFDFFEEAE8E0C080
660 DATA FFFF7F870F030703AA552A0502010201FFFF7F8507030701
670 DATA F0E0F0F8FFFFFFFFA040A0508A51AA55E0C0E0F8DEF9BEFF
680 DATA 010301010387AFFF000100010201 0A1501010101 0301ABBF
690 DATA FFFFEFEDEDEDEDEDAA55BA77BE77BE77FFFFCFC9C9C9C9C9
700 DATA FFFFFFFFBFB7B7B7AA55AA55EADDFADDFFFFFFFF3F272727
710 DATA EDEDFDFFFFFFFFFFBE77AE55AA55AA55C9C9F9FFFFFFFFFF
720 DATA B7B7B7B7F7FFFFFFFADDFADDBA55AA5527272727E7FFFFFF
730 CLS:COLOR4:LOCATE1,10:PRINT"Now loading PROGRAM ";:COLOR2:PRINT"of ";:COLOR5
:PRINT"MACHINE LANGUAGE"
740 COLOR0,0
750 LOADM"MACHINE"
760 COLOR1:LOCATE5,15:PRINT"Now loading PROGRAM ";:COLOR6:PRINT"of ";:COLOR4:PRI
NT"BASIC"
770 COLOR0,0
780 RUN"MAIN PROGRAM"
```

楽しくってわかりやすいプログラム満載！ プログラムポシェット第6号は、定価330円で2月5日発売！

〔スタッフ紹介／でぶ大先生・その1〕このところ添削に燃えているでぶ大先生の机のことを、編集部では「腐海」と呼ぶ。知らない人はそれを聞いて「不快」と書くのだと思いがちだが、実はどっちの字で書いてもピッタリなのだ。

CANNON BALL マシン語リスト ファイル名：MACHINE

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7  Sum
D000 21 00 F0 3E 00 46 16 29 :1D4
D008 10 03 C3 11 D0 82 C3 08 :304
D010 D0 21 00 00 6F 01 B0 32 :243
D018 09 44 4D 3E DB ED 79 03 :31C
D020 ED 79 21 27 00 09 44 4D :248
D028 ED 79 03 ED 79 16 19 1E :31C
D030 0F 01 C1 33 ED 78 21 27 :2B1
D038 00 09 44 4D ED 79 43 10 :253
---------------------------------
Sum  F3 64 29 21 6D C6 C3 08 :49F

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7  Sum
D040 08 1E 0F 42 10 0E C3 5F :1B7
D048 D0 58 01 26 00 ED 42 44 :2C2
D050 4D C3 34 D0 50 01 5C 00 :2C1
D058 ED 42 44 4D C3 34 D0 21 :3A8
D060 00 F0 3E 00 46 16 29 10 :1C3
D068 03 C3 70 D0 82 C3 67 D0 :482
D070 21 00 00 6F 01 B0 32 09 :17C
D078 44 4D 50 59 ED 78 D6 DA :44F
---------------------------------
Sum  7A 7B 86 1D D9 31 C9 87 :6F2

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7  Sum
D080 47 10 12 42 4B 21 29 00 :140
D088 09 44 4D ED 78 D6 DA 47 :3F6
D090 10 03 C3 9C D0 21 01 F0 :354
D098 3E 01 77 C9 00 00 00 00 :17F
D0A0 00 00 00 00 00 00 00 00 :000
D0A8 00 00 00 00 00 00 00 00 :000
D0B0 00 00 00 00 00 00 00 00 :000
D0B8 00 00 00 00 00 00 00 00 :000
---------------------------------
Sum  9E 58 99 94 93 18 04 37 :A09

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7  Sum
D0C0 00 00 00 00 00 00 00 00 :000
D0C8 00 00 00 00 00 00 21 01 :022
D0D0 F0 46 78 10 02 3E 02 3D :23D
D0D8 77 C3 16 D1 21 01 F0 7E :3B1
D0E0 CE 03 77 C3 16 D1 21 00 :313
D0E8 F0 7E 3C CD FE D0 77 C3 :57F
D0F0 16 D1 21 00 F0 7E 3D CD :380
D0F8 FE D0 77 C3 16 D1 47 10 :446
---------------------------------
Sum  39 2B D9 34 3D 2F 2F 5C :668
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7  Sum
D100 01 C9 10 01 C9 10 01 C9 :27E
D108 10 01 C9 10 01 C9 10 01 :1C5
D110 C9 21 00 F0 7E C9 21 00 :342
D118 F0 3E 00 46 16 29 10 03 :1C6
D120 C3 27 D1 82 C3 1E D1 21 :410
D128 00 00 6F 01 B0 32 09 44 :19F
D130 4D 3E D7 ED 79 03 3C ED :3F4
D138 79 21 27 00 09 44 4D 3C :197
---------------------------------
Sum  53 AF 17 B7 53 62 A5 5B :485

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7  Sum
D140 ED 79 03 3C ED 79 1E 0E :337
D148 01 19 30 3E DB ED 79 50 :319
D150 43 10 03 C3 5C D1 58 42 :2E0
D158 03 C3 4D D1 21 03 F0 46 :33E
D160 23 4E 50 59 03 21 03 F0 :231
D168 70 23 71 62 6B 46 3E E0 :335
D170 B8 DA 77 D1 C3 AF D1 21 :53E
D178 00 F0 7E 2C 2C 46 80 21 :2AD
---------------------------------
Sum  7F A0 39 C6 A2 96 71 F8 :9BF

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7  Sum
D180 19 30 01 00 00 4F 09 54 :0F6
D188 5D 21 02 F0 7E 3D 87 87 :339
D190 06 E8 80 42 4B ED 79 03 :364
D198 3C ED 79 21 27 00 09 44 :237
D1A0 4D 3C ED 79 03 3C ED 79 :394
D1A8 21 00 F0 7E 23 23 77 21 :26D
D1B0 07 F0 46 10 0B 3E 02 CD :265
D1B8 D8 D1 3E 02 77 C3 E4 D1 :4D8
---------------------------------
Sum  05 23 5D 5C 98 D9 5C 5A :708

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7  Sum
D1C0 10 0B 3E 04 CD D8 D1 3E :311
D1C8 03 77 C3 E4 D1 3E 08 CD :405
D1D0 D8 D1 3E 01 77 C3 E4 D1 :4D7
D1D8 01 00 10 ED 79 04 ED 79 :2E1
D1E0 04 ED 79 C9 01 00 1C 3E :28E
D1E8 00 ED 79 05 21 01 F0 5E :2DB
D1F0 CB 3B ED 59 3E 0D 04 ED :388
D1F8 79 05 1E 02 ED 59 21 01 :206
---------------------------------
Sum  34 6D 4C FF DB 44 DB DF :9C5
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7  Sum
D200 F0 7E 4F 5F 43 10 06 41 :2B6
D208 10 07 C3 15 D2 58 C3 04 :2E0
D210 D2 48 C3 03 D2 21 05 F0 :3C8
D218 46 23 4E 0B 2B 70 23 71 :1F1
D220 10 07 3E 00 21 01 F0 77 :1DE
D228 C9 01 E0 33 ED 78 D6 2F :447
D230 47 10 2E 01 DF 33 ED 78 :2FD
D238 D6 2F 47 10 2F 01 DE 33 :29D
---------------------------------
Sum  0E 37 B6 C6 2E A6 82 F7 :70E

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7  Sum
D240 ED 78 D6 2F 47 10 35 01 :2F7
D248 DD 33 ED 78 D6 2F 47 10 :3D1
D250 3E 01 DE 33 3E 39 ED 79 :32D
D258 03 ED 79 03 ED 79 C3 00 :395
D260 D0 01 E0 33 ED 78 3D ED :473
D268 79 C3 00 D0 01 DF 33 ED :40C
D270 78 3D ED 79 3E 39 03 ED :382
D278 79 C3 00 D0 01 DE 33 ED :40B
---------------------------------
Sum  45 5D E7 29 75 5F D2 3E :D96

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7  Sum
D280 78 3D ED 79 3E 39 03 ED :382
D288 79 03 ED 79 C3 00 D0 01 :376
D290 DD 33 ED 78 3D ED 79 3E :456
D298 39 03 ED 79 03 ED 79 03 :30E
D2A0 ED 79 C3 00 D0 00 00 00 :2F9
D2A8 00 00 00 00 00 00 00 00 :000
D2B0 00 00 00 00 00 00 00 00 :000
D2B8 00 00 00 00 00 00 00 00 :000
---------------------------------
Sum  F4 EF 77 E3 11 13 C5 2F :155

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7  Sum
D2C0 00 00 00 00 00 00 00 00 :000
D2C8 00 00 00 00 00 00 00 00 :000
D2D0 00 00 00 00 00 00 00 00 :000
D2D8 00 00 00 00 00 00 00 00 :000
D2E0 00 00 00 00 00 00 00 00 :000
D2E8 00 00 00 00 00 00 00 00 :000
D2F0 00 00 00 00 00 00 00 00 :000
D2F8 00 00 00 00 00 00 00 00 :000
---------------------------------
Sum  00 00 00 00 00 00 00 00 :000
```

BASICリスト2 ファイル名：MAIN PROGRAM

```
10 '
20 '
30 '        C A N N O N   B A L L      V2.2    main program
40 '
50 '          Copyright(C) 1984    by  Culture  Box
60 '
70 '            SHARP   X1    CZ-8FB01 or CZ-8CB01
80 '
90 '
100 WIDTH 80:INIT:KBUF OFF:CLICK OFF
110 CLS4:DIM NAM$(2),TI(2):TI(0)=140:TI(1)=170:TI(2)=200
120 NAM$(0)="Culture Box"
130 LABEL"JOY SELECT"
140 WIDTH80:COLOR4:LOCATE0,2
150 PRINT"
160 PRINT"
170 PRINT"
180 PRINT"
190 PRINT"
200 PRINT"
210 PRINT"
220 PRINT"
230 COLOR6:LOCATE0,12
240 PRINT"
250 PRINT"
260 PRINT"
270 PRINT"
280 PRINT"
290 PRINT"
300 PRINT"
310 PRINT"
320 SOUND0,16:SOUND1,2:SOUND7,62
330 TEMPO190:PLAY"V1305GECGECGECGEG2E2:V904AFDAFDAFDAFA2F2:V707F3B3F3B3F3B3"
340 COLOR2:LOCATE27,23:INPUT"JOY STICK 0,1,2 ";ST:IFST<>0ANDST<>1ANDST<>2THEN340
```

■変数リスト(メインプログラム)

NAM$( )……上位3位のネーム
TI( )……上位3位のタイム
T……タイム
T1……タイムの“分”の部分
T2……タイムの“秒”の部分
ST……使用する入力装置
A$……マシン語の書き込みに使用
B、C……POKEされる乱数(F003、F004)

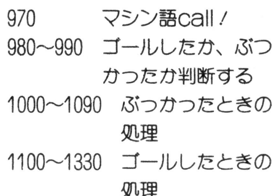
■プログラムの説明

100〜120 初期設定
130〜310 タイトルをかく
320〜330 SOUND文
340〜350 入力装置の選択
360〜590 それぞれの入力装置にあったマシン語書き込み
600〜640 背景のラインを引く
650〜910 PCGの画面用初期設定
920〜960 マシン語をcallするまでの初期設定

●X1系

リスト次ページに続く

ポシェット裏面場 〔スタッフ紹介／でぶ大先生・その2〕でぶ大先生は添削がおわると自らRUNして見せてくれるのだが、前回はFNエラーが出た。「今回はそんなことありませんよ」と自信満々RUNしてくれたけど、今度はSubscript Out of Rangeが出た。



970　マシン語call！
980~990　ゴールしたか、ぶつかったか判断する
1000~1090　ぶつかったときの処理
1100~1330　ゴールしたときの処理

★プログラムマップ（マシン語）

D000~D00E　自分の車の位置の判定
D00F~D02C　自分の車を消す
D02D~D05E　スクロール
D05F~D09B　ぶつかったかの判定
D09C~D0CD　キーイン（入力装置によりBASICより書き込まれる）
D0CE~D0DB　スロットル
D0DC~D0E5　ブレーキ
D0E6~D0F1　ステアリング(右)
D0F2~D0FD　ステアリング(左)
D0FE~D115　ステアリングのきりすぎかどうかのチェック
D116~D145　自分の表示
D146~D15B　スクロールする部分をCLS
D15C~D176　乱数により障害物をだすか決定する
D177~D1AE　障害物の種類を決定、表示
D1AF~D1E3　パレットの切りかえ
D1E4~D1FD　サウンド
D1FE~D214　WAIT
D215~D260　走りきったかどうかの判定
D261~D2A2　残りの距離を表示

★ワークエリア

F000　車の位置(1~6)
F001　スロットル(速さ)，ゴールかクラッシュ
F002　障害物を表示するときの位置
F003~F004　乱数
F005~F006　残りの距離

■チェックポイント

うーむ、マシン語を使ってあるだけあってスクロールはメチャンコ速いね！　もうほとんど自分の車が見えなくなってしまうのには皆ア然､｢流星号を思い出すなァ」と言ったのは、昭和３X年生まれのパンプでした。ただちょっと道の幅が狭いのと、ジャマカーが静止しているのは残念だったな。

おっと、助川君は、マシン語を解析するときは、テクポリ８月号のテクポリX１を読んでくださいと言っているぞ。（クー）

キミの投稿プログラムやお便り、イラストなどどんどん送ってね。次号プログラムポシェットは2月5日発売！

CANNON BALLの続き

```
350 ON ST+1 GOTO "TENKEY","JOYSTICK1","JOYSTICK2"
360 LABEL"TENKEY"
370 RESTORE400:FORA=&HD09CTO&HD0CD
380 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
390 POKEA,B:NEXT:GOTO"GAME START"
400 DATA 01,00,19,ED,78,D6,31,47
410 DATA 10,03,C3,DC,D0,05,10,03
420 DATA C3,F2,D0,05,10,03,C3,E6
430 DATA D0,05,10,03,C3,CE,D0,C3
440 DATA 16,D1,00,00,00,00,00,00
450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
460 DATA 00,00
470 LABEL"JOYSTICK1":GOSUB"STICK DATA":GOTO"GAME START"
480 LABEL"JOYSTICK2":GOSUB"STICK DATA":POKE&HD0A0,&HF:GOTO"GAME START"
490 LABEL"STICK DATA"
500 RESTORE530:FORA=&HD09CTO&HD0CD
510 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
520 POKEA,B:NEXT:RETURN
530 DATA 01,00,1C,3E,0E,ED,79,05
540 DATA ED,58,7B,D6,F5,47,10,03
550 DATA C3,E6,D0,10,03,C3,E6,D0
560 DATA 05,05,10,03,C3,F2,D0,10
570 DATA 03,C3,F2,D0,05,10,03,C3
580 DATA DC,D0,10,03,C3,CE,D0,C3
590 DATA 16,D1
600 LABEL"GAME START":'──────────────────────────
610 WIDTH40:SCREEN:PALET:COLOR7:CGEN1:PRW14
620 FORA=0TO199STEP8:LINE(0-A,A-200)-(200-A,A),PSET,4-((A MOD 3)+1):NEXT
630 FORA=0TO191STEP8:LINE(328-A,A)-(528-A,199+A),PSET,4-((A MOD 3)+1):NEXT
640 LINE(224,191)-(272,199),PSET,0,BF
650 FORA=0TO999:POKE@&H2000+A,39:NEXT:LOCATE0,0
660 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□";
670 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□° ";
680 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝ";
690 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝ";
700 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝ";
710 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝﾝ";
720 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝﾝﾝ";
730 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝﾝﾝﾝ";
740 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ";
750 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ";
760 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ";
770 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ";
780 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ";
790 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ";
800 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ";
810 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ";
820 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ";
830 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ";
840 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ";
850 PRINT"ﾜﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ";
860 PRINT"ﾜﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ";
870 PRINT"ﾜﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ";
880 PRINT"ﾜﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ";
890 PRINT"ﾜ`□□□□□□□□□□□□□□□°ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ";
900 POKE@&H33C0,222:POKE@&H33D0,223,221,221,221,221,221,221,221,221,221,221,221
910 POKE@&H33E2,221,221,221,221,221,221
920 TIME=0:POKE&HF000,4,100,1
930 B=INT(RND*10):C=INT(RND*255):POKE&HF003,B,C:POKE&HF005,13,183,1
940 POKE@&H33DD,50,57,57,57:LOCATE0,0
950 SOUND1,0:SOUND2,40:SOUND3,0:SOUND4,0:SOUND5,0:SOUND6,6
960 SOUND7,54:SOUND8,31:SOUND9,21:SOUND10,21:SOUND11,1:SOUND12,10
970 CALL&HD000 '──────────
980 A=PEEK(&HF001)
990 ON A+1 GOTO "GOAL","CRASH"
1000 LABEL"CRASH"
1010 SOUND0,160:SOUND1,15:SOUND2,232:SOUND3,3
1020 SOUND4,10:SOUND5,0:SOUND6,19:SOUND7,33
1030 SOUND8,23:SOUND9,23:SOUND10,31:SOUND11,20:SOUND12,70:SOUND13,1
1040 A=PEEK(&HF000)
1050 A=A-1
1060 FORZ=0TO9:LOCATE8+A,17+A:PRINT"●○";:LOCATE8+A,18+A:PRINT"♠♥";:PAUSE .5
1070 LOCATE8+A,17+A:PRINT"♦♣";:LOCATEA+8,18+A:PRINT"▲";:PAUSE.5:NEXT:LOCATE0,0
1080 POKE&HF001,100
1090 LOCATE25,0:PRINT"□□□□□□□□□□□□□□□";:KBUF OFF:GOTO950
1100 LABEL"GOAL"
1110 CGEN0:COLOR6:LOCATE10,5:PRINT"G     O     A     L"
1120 PAUSE 15
1130 CLS4
1140 T=TIME
1150 GOSUB1290:COLOR4:LOCATE2,1:PRINT"Your time";:COLOR6:PRINTT2;" 分 ";T1;" 秒"
1160 IF T<TI(2) THEN 1170 ELSE 1220
1170 SOUND0,16:SOUND1,2:SOUND7,62
1180 TEMPO420:PLAY"V12O5C3R1C3D7C4R1C4D7C4R1C4R1C4:V9O5E3R1E3F7C4R1E4F7E4R1E4R1E
4:V7O6G4A4G4A4G4A4G4A4G4A4G4"
1190 COLOR1:LOCATE3,23:INPUT"Your name ";NAM$(2):TI(2)=T
1200 IF TI(2)<TI(1) THEN SWAP TI(2),TI(1):SWAP NAM$(2),NAM$(1)
1210 IF TI(1)<TI(0) THEN SWAP TI(1),TI(0):SWAP NAM$(1),NAM$(0)
1220 COLOR3:LOCATE10,5:PRINTNAM$(0)
1230 LOCATE10,8:PRINTNAM$(1)
1240 LOCATE10,11:PRINTNAM$(2)
1250 T=TI(0):GOSUB1290:COLOR5:LOCATE15,6:PRINTT2;" 分 ";T1;" 秒"
1260 T=TI(1):GOSUB1290:LOCATE15,9:PRINTT2;" 分 ";T1;" 秒"
1270 T=TI(2):GOSUB1290:LOCATE15,12:PRINTT2;" 分 ";T1:" 秒"
1280 GOTO1300
1290 T1=T MOD 60:T2=T-T1:T2=T2/60:RETURN
1300 CFLASH1:COLOR2:LOCATE10,20:PRINT"HIT  RETURN  KEY"
1310 REPEAT:UNTIL INKEY$=CHR$(13)
1320 CFLASH0
1330 GOTO"JOY SELECT"
```


〔スタッフ紹介／でぶ大先生・その3〕ポシェットでもテクポリ本誌でも使われる「ムズイ」という形容詞は、実はでぶ大先生の発明。はっきりとした意味もわからずみなで使っているけど、本人も本当はよくわかってない。

リンゴが動くなんてそんな……!

APPLE HUNTING





FOR X1シリーズ+G-RAM Hu-BASIC　　BY どどん

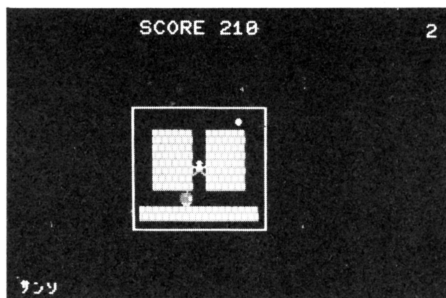
```
10 WIDTH 40:INIT:SCREEN 0,0:CLICK OFF:DEFINT A-Z:DIM P%(63),A(50):L=0:K=0:S=0
15   DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
20   DEFCHR$(35)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000EEEEEE00BBBBBB00")
25   DEFCHR$(36)=HEXCHR$("000018FF3C3C6600183C18810000000000183C18FF3C0000C3")
30   DEFCHR$(37)=HEXCHR$("0000000202000000006EEFFFFFFF7E3C0810100202200563C")
35   DEFCHR$(38)=HEXCHR$("0000183C3C18000000000183C3C18000000000001010000000")
40 CLS4:LINE(108,52)-(188,116),PSET,7,B:K=K+1:KA=K:LOCATE 5,18:PRINT"ｻﾝｿ":CGEN1
45 SCREEN,1:CLS:LINE(3,2)-(36,21),"#",BF:LINE(4,3)-(35,20)," ",B:FORY=7TO15STEP4
:LINE(5,Y)-(34,Y)," ":NEXT:FORX=8TO33STEP4:LINE(X,4)-(X,19)," ":NEXT:FORW=1TOKA
50 P=&H347C+INT(RND*29)+40*INT(RND*16):IF PEEK@(P)=35GOTO50 ELSE POKE@ P,37:A(W)
=P:NEXT:X=0:Y=0:FOR W=1TO3
55 P=&H347C+INT(RND*29)+40*INT(RND*16):IF PEEK@(P)=35GOTO55 ELSE POKE@P,38:NEXT
60 SCREEN0,0:CGEN:LOCATE35,1:PRINTK:O=250:LINE(26,160)-(275,160),PSET,2
65 Z=STICK(L):X1=X:Y1=Y:X=X+(Z=4)-(Z=6):Y=Y+(Z=8)-(Z=2):PLAY 6500-20*O:PLAY "O7C
4"FOR W=1TO K:T=A(W):IF T=0GOTO 75 ELSE A(W)=A(W)-41+INT(RND*3)+40*INT(RND*3):C=
PEEK@(A(W)):IF C=35THEN A(W)=T ELSE POKE@ T,32
70 IFA(W)=&H347C+X+40*Y THENPOKE@A(W),32:A(W)=0:KA=KA-1:S=S+10ELSE POKE@A(W),37
75 NEXT:LOCATE14,1:CGEN:PRINT"SCORE";S:IFKA<1THENS=S+INT(O/10)*10:PAUSE8:GOTO40
80 SCREEN,1:GET@(X,Y)-(X+8,Y+6),P%:C$=CHARACTER$(X+4,Y+3):IFC$="#"THENX=X1:Y=Y1
85 CGEN1:SCREEN,0:PUT@(14,7)-(22,13),P%:LOCATE18,10:PRINT"$":IFC$="&"THENPOKE@&H
3404+X+40*(Y+3),32:GOTO60ELSEO=O-2:PSET(O+26,160,0):PSET(O+27,160,0):IFO GOTO65
90 CGEN:COLOR 3:LOCATE 14,8:PRINT "GAME OVER":LOCATE 12,15:COLOR 6:PRINT "PUSH S
PACE KEY":IF STRIG(L)=0 GOTO90 ELSE RUN
```

●1画面

遊び方

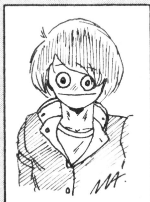
テンキーで上下左右に動きながら、なぜか動物化してしまったリンゴを狩っていくゲーム。面数と同じ数のリンゴを狩れば面クリアで、残り酸素量に応じたボーナスが入るよ。

道ばたに落ちている球をひろうと、酸素が供給されるけど、グズグズしているとリンゴにとられてしまうぞ(なんとリンゴも動くのだ)。酸素が切れると、チッソク死でゲームオーバー。



▲リンゴがあった! 急いで追いかけろ!

X1を500円で!?の高1、どどんくん



高校入学祝いにとX1を買ってもらったのに、いそがしいったらありゃしない。X1はホコリにまみれております。だれかX1買いませんか? 500円で(うそよ!!)。ただいま中間テストの真最中……うぎゃ〜。ちなみにパソコン歴4年でおます。

■変数リスト

X, Y……ハンターの座標
X1, Y1……移動用
K……SCENE数
KA……残りのリンゴ数
O……酸素の量
Z……キースキャン用
A( )……リンゴの座標
C……リンゴのキャラクタ
C$……ハンターのキャラクタ
P%( )……画面データ

■プログラムの説明

10	初期設定
15〜35	キャラクタ定義
40〜60	画面作成、他
65〜75	ハンター、リンゴの移動、スコアアップ、面クリア判断
80〜85	画面表示、ゲームオーバー判定
90	ゲームオーバー処理

■チェックポイント

う〜む、これでは壁がゴムだね。それに、リンゴの残り数も表示したい。少し改造してみよう。75行を次のように…。

NEXT:LOCATE4,1:CGEN:PRINTUSING "SCORE #####　APPLE ##　STAGE" ;S;KA

そして、80行を

SCREEN,1:C$=CHARACTER$(X+4,Y+3):IFC$="#"THENX=X1:Y=Y1

で、81行を付け加えます。

GET@(X,Y)−(X+8,Y+6),P%:IFKA<1THENS=S+INT(O/10)*10:PLAY "E9DCDERERE" :GOTO40

(パンプ)

●X1系



酸素を吸うタイミングが、長生きの秘けつだね。壁がゴムみたいで、ぶつかると、中にめりこんでしまう。ゆみはあわてんぼうだから、めりこんでばっか。あわてればあわてるほど、自分が進みたい曲がり角には行けず、じたばたしてしまいました。

だんだん難しくなる思考型ゲーム

WALL & WALL





FOR X1シリーズ　Hu-BASIC

BY 松田智裕

```
10 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("0000000000000000EFEFEF00FEFEFE000000000000000000")
20 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("0402000000000000000820100818103C3C76DFEF76240000")
30 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("7E3C3C7EDBFF663C00000402000000007E3C3C7EDBFF663C")
40 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("0000000000000000000000183B7D7EFF000000183B7D7EFF")
50 WIDTH 40:CLICKOFF:PL=0:ME=1:P=1:H=5:XE=0:S=0:TEMPO350
60 CLS4:X=20:Y=12:E=0:U=25+P:CGEN1
70 FORB=1TOU:M=INT(RND*36+2):N=INT(RND*21+2):COLOR7:LOCATEM,N:PRINT"e":NEXT
80 COLOR7:LINE(1,1)-(38,23),"d",B:FORT=1TOH:F=INT(RND*36+2):G=INT(RND*20+2):COLO
R7:LOCATEF,G:PRINT"◆":NEXT:CGEN0
90 CGEN1:COLOR7:LOCATEX,Y:PRINT"●":Z=STICK(0):X1=X:Y1=Y:CGEN0:LOCATE1,0:PRINT"SC
ORE";S;"STAGE";ME;"ｱﾄ";H-ME+1-E;"ｺ:";"ﾉｺﾘ"3-XE"ﾆﾝ "
100 IFZ=2THENY=Y+1ELSEIFZ=4THENX=X-1ELSEIFZ=6THENX=X+1ELSEIFZ=8THENY=Y-1ELSE120
110 CGEN1:LOCATEX1,Y1:PRINT"d":CGEN0
120 D$=CHARACTER$(X,Y):IF STRIG(0) THEN 170
130 IFD$="e"ORD$="d" THEN160ELSEIFD$="◆"THEN140ELSE90
140 S=S+10:PLAY"C3A2R":E=E+1:IFE=H-ME+1THENPLAY"A5B5C5D5E5F5D9:D7A9A9"ELSE90
150 LOCATE5,12:PRINT"BONUS 1000":S=S+1000:ME=ME+1:P=P+35:H=H+6:PAUSE30:IFME=3ORM
E=6ORME=10THEN190ELSE60
160 X=X1:Y=Y1:GOTO 90
170 XE=XE+1:IFXE>3THENPLAY"G6C6RC6E6C6RC6E6:R6G6C6RC6E6C6RC6E6"  ELSE60
180 LOCATE12,12:PRINT"HIT SPACE KEY":IFINKEY$=CHR$(&H20)THEN50ELSE170
190 CSIZE3:F=ME*1000LOCATE0,16:PRINT#0,"                    ":LOCATE2,16:PRINT#0,
"SPECIAL BONUS";F:S=S+F:PLAY"C4E4G6R1G6R1G4E4C4D4E6D6C8"PAUSE20:CSIZE0:GOTO60
```

●1画面

■変数リスト

X，Y……つぼの座標
S……スコア
ME……面数
F，G……金塊の座標
H……金塊の数
M，N……木の座標
U……木の数
P……面クリアによって増える木の数
XE……パスした回数
E……取った金の数
Z……スティック関数用
X1，Y1……新しい壁の座標
D$……つぼがあたった物の判断用
F（190行）……ボーナス

■プログラムの説明

10～ 40	キャラクタ定義
50～ 60	初期設定
70～ 90	画面作成
100～110	つぼの移動
120～130	衝突判断
140～150	金塊を取ったときの処理、面クリアか？
160	衝突処理
170～180	パスしたときの処理、ゲームオーバー処理
190	スペシャルボーナス

■チェックポイント

面クリアすると、木の数がパッと増えるが、これは、150行のP=P+35の値をかえることによって、増減できる。

スコアなどの表示がいまいちカッコ悪い。そこで、90行のLOCATE1，0：のあとを、PRINTUSING"：SCORE######　：STAGE##　：GOLD##　：VASE##"；S；ME；H−ME+1−E；3−XE
と変えてみよう。（パンプ）

遊び方

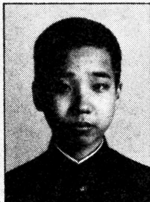
森のそこら中に落ちている金塊を[2][4][6][8]キーでツボを動かしひろっていこう。ツボのあとには壁ができるので、よく考えないと取れなくなってくることがあるから慎重に。どうしようもなくなったらスペース・キー（これは自殺用のキーなのだ）。3回自殺したらゲームオーバー。再ゲームはやっぱりスペース・キーだ。



▲2、5、9面ではスペシャルボーナスも。

学校では貴重なX1ユーザー、松田智裕くん

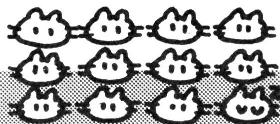
ぼくの学校にはマイコンクラブがないんです。おまけにX1を持っているのは2人だけだし。X1turboも出たことだし、もっとX1をひいきしよう。P.S. 兄はこの金塊を、「ピーマンが横になっている」なんていうんです。やっぱり、そう思いますか？

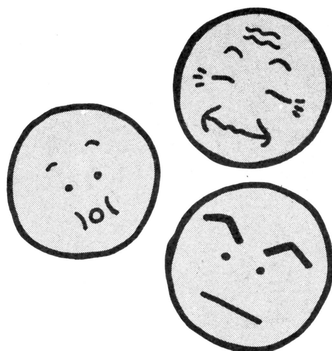


ポシェット裏面場　〔スタッフ紹介／ゆみちゃん・その1〕ゆみちゃんはからい食べものに弱いのに、みんながカレーを食べに行くとニコニコしながらついてきて、ソフトマイルドを頼みます。そしてハンカチで涙をふきながら、必死で全部食べるのでした。

ライフゲームが手軽に楽しめる

LIFE GAME





FOR X1シリーズ Hu-BASIC

BY パンプ

```
10 CLEAR &HCFFF:CLS 4:INIT:WIDTH 40:DEFINT A-Z:G=0:GOSUB 80
20 CLS:FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:T$=MID$(CGPAT$(ASC(MID$("LIFEGAME",I,1))),J,1):
FOR K=1 TO 8:T=VAL(MID$(RIGHT$("00000000"+BIN$(ASC(T$)),8),K,1)):LOCATE I*8+K-37
-(I<5)*32,J+12+(I<5)*9:PRINT CHR$(32+T):NEXT:NEXT:NEXT
30 LINE(0,0)-(39,24),CHR$(34),B:LOCATE 15,0:PRINT " LIFEGAME ":LOCATE 17,24:PRIN
T " 0000 "::CONSOLE 1,23,1,38:PRINTCHR$(11);
40 I$=INPUT$(1):IF I$=CHR$(13) GOTO 50 ELSE IF I$>CHR$(32) THEN PRINT "!";:GOTO
40 ELSE PRINT I$;:GOTO 40  ' >>>>>>>>>> ﾊﾟﾝﾌﾟ <<<<<<<<<<
50 CONSOLE:GOSUB130:POKE&HD054,237,120,119:CALL &HD048:POKE&HD054,126,237,121
60 REPEAT:CALL &HD000:LOCATE 18,24:PRINTUSING"**##";G;:G=G+1:UNTIL STRIG(0)
70 I$=LEFT$(INKEY$+" ",1):IF INSTR("Eeｲ",I$)<>0 THEN END ELSE IF INSTR("Nnﾐ",I$)
<>0 GOTO 60 ELSE IF INSTR("Rrｽ",I$)<>0 THEN G=0:CLS:GOSUB140:GOTO30 ELSE GOTO70
80 COLOR 7:LOCATE 13,12:PRINT "ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ":FOR I=0 TO 1:READ M$:FOR J=0 TO 6
4:POKE &HD000+I*65+J,VAL("&H"+MID$(M$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
90 S$=HEXCHR$("0000000000000000"):FOR I=32 TO 90:C$="":FOR J=1 TO 8:C=ASC(MID$(C
GPAT$(I),J,1)):C$=C$+CHR$(C OR C/2):NEXT:DEFCHR$(I)=S$+C$+C$:NEXT
100 DEFCHR$(33)=HEXCHR$("3C7EFFFFFFFF7E3C00204000000000000020400000000000"):DEFC
HR$(34)=S$+HEXCHR$("FBFBFB00BFBFBF00")+S$:DEFCHR$(42)=RIGHT$(CGPAT$(48),24):CLS
110 DATA 2127300100D1161723231E26D5C5AF3290D0112900CD62D0112800CD62D0112700CD62D
0110100CD62D0C13A90D0FE02CA3DD01621FE03CA3BD0157A020323D11D00:CGEN 1
120 DATA C20CD015C208D02100D1012730161703031E267EED7903231DC254D015C250D0C9B7ED5
2CD71D01919CD71D0B7ED52C9E5C1ED78FE21C281D03A90D03C3290D0C900:RETURN
130 FOR I=0 TO 999:POKE &HE000+I,(PEEK@(12288+I)):NEXT:RETURN
140 FOR I=0 TO 999:POKE@ 8192+I,39:POKE@ 12288+I,(PEEK(&HE000+I)):NEXT:RETURN
```

●1画面

■変数リスト

G……世代数
I$……キー入力
M$……マシン語読み込み
C,C$,S$……PCG設定
T，T$……タイトル作成

■プログラムの説明

10	初期設定
20	タイトル表示
30	画面作成
40	キー入力、表示処理
50	ワークエリアクリア
60	マシン語コール（メインプログラム）、世代表示、キー入力
70	キー入力処理
80	マシン語データ読み込み
90〜100	PCG設定
110〜120	マシン語データ
130〜140	初期画面データ読み込みサブ、リプレイ画面表示サブ

★ワークエリア

D090H フラグ
D100H〜 画面データ格納

■チェックポイント

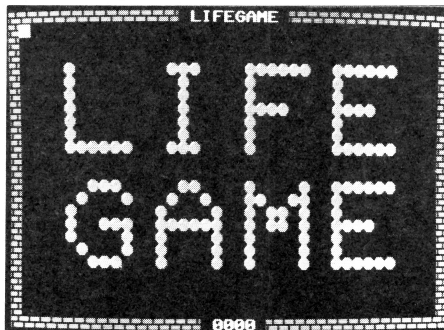
マシン語データが短いので、チェックサムを付けていません。間違えずに入力してください。マシン語のメインプログラムにベーシックをベタベタくっつけたので、ちょっと見づらいですね。（パンプ） *ライフゲームについてはポシェットVol.2などを見てね。

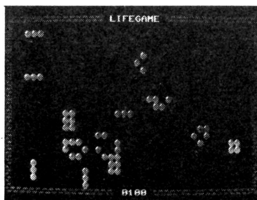
●X1系



遊び方

RUNのあと、タイトルが出たらリターン・キー。いきなりライフゲームしちゃうのだ。一時ストップはスペース・キー、Nで再開。止めてからRを押すと初期画面にもどり、シフト+CLR HOMEで画面消去。セットはカーソルを動かしてany key。リセットはスペース・キーだ。いろいろ試してね。





▶上のタイトルがパタパタッと右の形に成長するのだ。

彼女の名前を教えてくれない、パンプでした

初めての投稿が採用されるなんて……。やったあ！ 茂、見てるか？ のわんちって。X1のプログラムが少ないぞ〜、てなわけで私の1年前のプログラムを出してしまった。いい加減なところは見て見ぬふりをしよう。X1ターボ、買ってしまった。キャピキャピ。

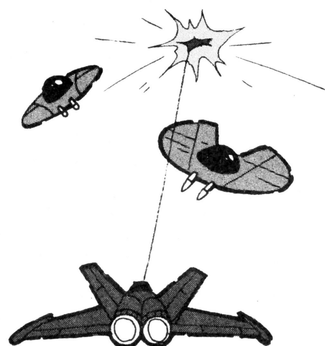


〔スタッフ紹介／ゆみちゃん・その2〕ゆみちゃんは草月流のお花を習っていて、カブスカウトのリーダーもやってます。あまいのもからいのも弱いのに、お酒を飲みながらイカの塩からを食べるのが好きで、要するによくわからないお姉さんです。

隠れキャラがすごい本格派ゲーム

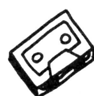
WY VERN





FOR M5(Pro, Jr.) BASIC-G

BY KINTA



遊び方

いろいろ、たくさん、おまけつきのスペース・シューティング・ゲーム。

3種類の敵がフワフワと方向を変えながら攻めてくるのを、右に左によけながら、ビームでやっつけるというものだけど、まずは、この手のゲームとして興奮度、画面、動きともバッチリ。おっと、使用キーは、左移動が[;]、右移動が[:]、ビームは左のシフト・キー。

2万点で自機がハイパーになって1機増え、以後2万点ごとに1機ずつ増えていく。ただし、10機まで。

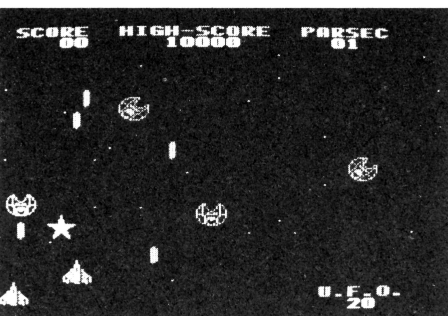
最高得点になったら、6文字以内で名前の登録ができる。

そして……うーん、これは作者の希望で秘密にしておきたいんだけど、ヒントだけあげることにしよう。実は、このゲーム、自機が1台増えるスペシャル・フラッグ（ホントは星の形をしているけど）と、自機がいきなり2連砲に変身してしまうテクニックがあるのだ！

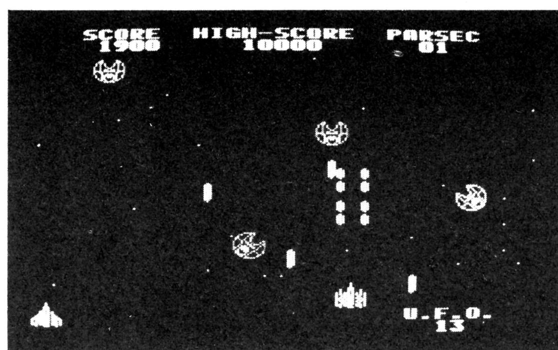
まず、スペシャル・フラッグ出し方のヒント。面のはじめで、100の位が0～3のときに、それぞれある色の敵を撃ちおとすと出てくるのだ。いろいろやって探してみようね。

それから、変形のヒント。面のはじめに、何かをすると、次の自機から2連射砲になるのだ。何かをするとは……ある色の敵に体当りすること！（いってしまった……）もちろん、その自機はやられちゃうんだけどね。

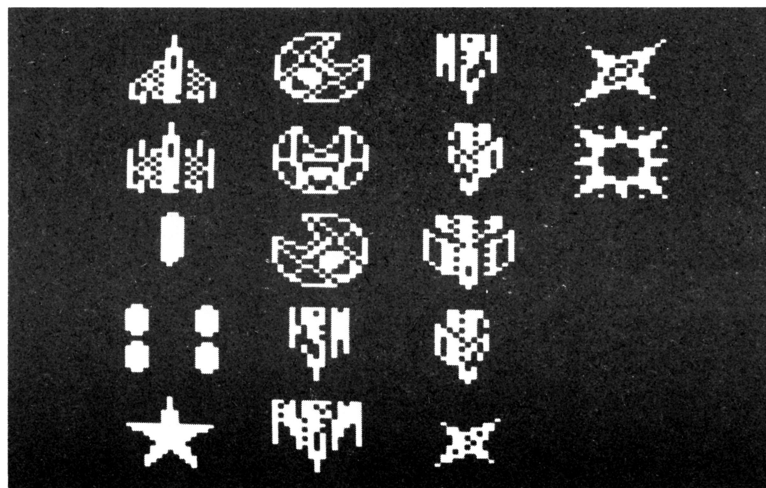
わからないからといってヤケになんないで、じっくり探してみよう！



▲今出ている星形こそ、ウワサのスペシャルフラッグなのだ！



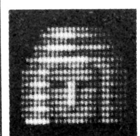
▶よ～く見てごらん。自分のビーム砲のキャラクタが変身してるんだぞ！



▲WY VEPNに出てくるキャラクタ。参考までに全員集合させてみました。

大阪府の15歳、あだ名はKINTAくん

ちなみにKINTAとはあだ名で、その省略がKNT。JYOMICはキットのマイコン名です。OUT17,n,&87 でバックの色が変わります。このゲーム、隠れキャラがあります。出し方は秘密です。（編集部注・おっと、もうヒントを教えちゃったい）



ポシェット裏面場 〔採用への条件・その1〕投稿作品を採用か不採用かを決めるのに、最も重要な要素は新鮮さ。見たこともないゲームや実用ソフトだと、バグがあってもスタッフが一生懸命に直して、採用しちゃうのだ。

WY VERN

```
10 print "UVSTUTSL":fcol 5:stchr:erase
20 on error gosub 940:joint:len 16
30 console 0,0:for I=&2908 to &2BD7:A=vpeek(I):vpoke I,A or
A*2 or A/2:next
40 stchr rdchr$(79,1)to 48,1
50 color 48,&E0:color 56,&E0
60 color 128,&E0:poke &702D,20,0,2
70 stchr "0000000010000000" to 132,1
80 poke &703A,6,2:dim S(5),N$(5)
90 for I=1 to 5:S(I)=110-I*10:read A$:N$(I)=A$:next
100 data KINTA.,K.N.T.,MICOM.,JOMIC.,M.5..?
110 stchr "01010103030 20E0A172B57BB97ABEF2300000808080A0A09
0A894AA92AA3A88" to 0
120 stchr "0101010323 22AEAA97ABD7BB97ABEF2300000808888AAAA9
2AA96AA92AA3A88" to 4
130 stchr "0103030303030303030301000000000080C0C0C0C0C0C0C
0C080000000000000" to 8
140 stchr "60F0F0F0F0600060F0F0F0F0600060F0F0F0F06000
60F0F0F0F0600" to 12
150 stchr "0101010303 03FF7F1F0F070F0E1C1810000000808080FEFCF
0E0C0E0E0703010" to 16
160 stchr "0718216254 8A8B91AEDFAF67623D1A07E0A040C0808345BBC
569116292 0C18E0" to 20
170 stchr "0018385454929196F7988B4F4D2C1A0700181C2A2A498969E
F19D1F2B23458E0" to 24
180 stchr "0705020201C1B2CDA396884649301807E01884462A51D1897
5FBF5E646BC58E0" to 28
190 stchr "1716171 71B1B131114040203030101 01A8B8B8B838B838A8A
8A8A08080000000" to 32
200 stchr "D7B6F7B7FBBF9B9E8A8E0A0303010101D69E5EDE3EBA32B2A
2A2A08080000000" to 36
210 stchr "2B3A3B3B393B392B2A2A0A0303010101D0D0D0D0B0B090105
04080808000000 0" to 40
220 stchr "07070B0B030B0D0A0B050500020303016 0E060E858B868E86
8E870E0808080 00" to 44
230 stchr "373B379BC7B39D9B9F9B5F3A1E03030118B818B2469A3292B
292B498B0808000" to 48
240 stchr "0D0F0D2F353B2D2E2D2F1D0E0203030 1C0C0A0A080A060A0A
0404000808 08000" to 52
250 stchr "0000000100C0F06070E0B1E18200000000000000830F0A0E04
0C0E06010000000" to 56
260 stchr "000020181E0F0E050D0A191F3C3040800102 0C3CF89850B0A
070F0781804000 0" to 60
270 stchr "8961793FBE181870F01818BE3F7961881186 9EFC7D18180F0
E18187DFC9E8691" to 64
280 stchr "EE7CBAD6EEEEEE00CEEE76BADCEEE600" to 77,1
290 stchr "EEEEEEBA7CFE6C00" to 87,1
300 for I=0 to 11:read A
310 stchr rdchr$(A,1)to I+68:next
320 data 87,0,89,0,0,86,0,69,0,82,0,78
330 print "K    SCORE   HIGH-SCORE   PARSEC     "
340 for I=7 to 10:scod I,8:scol I,5:next:scol 12,9:scol 11,1
0:scod 11,16
350 play "t255l32h7","t255l32h7"
360 erase:if S(5)<S then input "UULWHAT IS YOUR NAME:",N$(5)
:S(5)=S
370 N$(5)=left$(N$(5),6):for I=5 to 2 step-1:if S(I)<S(I-1)t
hen goto 400
380 push S(I),S(I-1):pop S(I),S(I-1)
390 I$=N$(I):N$(I)=N$(I-1):N$(I-1)=I$
400 next
410 print "U":view 0,2,31,23:cls:view:mag 3:for I=0 to 2:sco
d I,I*4+68
420 scol I,9:loc I to I*32+72,24
430 print cursor(12,1)right$("  "+num$(S(1))+"00",6)
440 next:for I=0 to 3:stchr rdchr$(I,0)to 128+I,1:next
450 locate 14,8:mprint(2,2);"■♠○♣"
460 print cursor(9,11)"HIT RETURN KEY"
470 print "J    SCORE RANKINGJ"
480 for I=1 to 5:print "  " num$(I)"  " right$("      "+num$(S(I
))+"00",6)"・・・";
490 mprint(6,1);N$(I):print:next
500 print cursor(19,13)"KEY FUNCTION"
```



リスト次ページに続く



```
510 print cursor(19,15)"  LEFT [:]"
520 print cursor(19,17)" RIGHT []]"
530 print cursor(19,19)"BEEM [SHIFT]"
540 print "■↑↑↑      EVERY EXTEND 20000pts."
550 print "■ COPYRIGHT 1984 PROGRAM BY KNT";
560 if inkey(0)<>8 then goto 560
570 view 0,2,31,23:cls:view:for I=1 to 20:vpoke &3840+rnd(64
0),132:next
580 erase:mag 2:scol 0,14:scol 1,5
590 scol 2,5:scod 0,0:scod 1,8:scod 2,8
600 scol 3,2:scol 4,5:scol 5,8:scol 6,10
610 S,P=0:F=3:L=2:A=12:locate 0,22:mprint(4,2);"■♣■♣○♣○♣"
620 print "■↓        00" cursor(23,22)"U.F.O."
630 event 4:on event gosub 750
640 loc 0 to 112,160:event on
650 for I=3 to 11
660 if status(I)then goto 660
670 next:A=(P mod 3)*12+24:G=20
680 print cursor(25,23)"20";
690 P=P-(P<99)+(P=99)*98:print cursor(11,8)"PARSEC" P:play "
o5ceg","o5gaf"
700 for I=0 to 2000:next:print cursor(24,1)right$("0"+num$(P
),2)
710 print cursor(11,8)"■■■":I=3
720 repeat:B=rnd(2)-1:if status(I)-1 then loc I to rnd(240),
-15:scod I,A
730 scod I,A+B*4:move I step B*2,2,1:X=(vpeek(&3B01)-vpeek(I
*4+&3B01))/32:if abs(X)>4-L then X=4-L
740 PO=post(7,10):loc PO to#I:move PO step X,3,L:I=I-(I<6)+(
I=6)*3:until G=0:goto 650
750 if inkey(0)>54 then move 0 to(inkey(0)-55)*240,160,1 els
e move 0 to#0
760 C=post(1,2):if inkey(1)*(C+1)then loc C to#0:move C step
 0,-4,1:play "o5adc","o4gec"
770 C=coinc(0,3,12):if C+1 then goto 850
780 for E=1 to 2:C=coinc(E,3,6):if C=-1 then goto 840
790 move off:loc 12 to#C:erase C,E:play "o4acef","o5cecc":fo
r J=56 to 64
800 scod 12,J:next:if(G=20)*(S mod 10=C-3)then loc 11 to rnd
(240),-15:move 11 step 0,1,2
810 erase 12:for J=1 to C-2:S=S-(S<9999)
820 if S mod 200=0 then F=F-(F<9):gosub 930:play "o5ccccc","
o6eeeee":scod 0,4:scod 1,12:scod 2,12:L=1
830 next:G=G+(G>0):print cursor(25,23)right$("0"+num$(G),2)c
ursor(2,1)right$("    "+num$(S)+"00",6):move on
840 next:return
850 if C=11 then play "o6cdecdecde","o6bagbagbag":F=F-(F<9):
gosub 930:erase 11:return
860 loc 12 to#0:erase 0:for J=15 to 0 step-1:sg 3,6,J
870 for E=56 to 64 step 4:scod 12,E:sleep 1,3:next:next:F=F-
1:gosub 930
880 if F=0 then event off:return 360
890 if(C=3)*(G=20)then scod 0,4:scod 1,12:scod 2,12:goto 910
900 scod 0,0:scod 1,8:scod 2,8
910 erase:loc 0 to 112,160:print cursor(12,8)"READY":sleep 1
920 print cursor(12,8)"■■■":return
930 locate F*2-4,22:mprint(4,2);"■♣   ○♣   ":return
940 resume:if(err=5)+(err=20)then resume else print "■ERR" e
rr "IN" errl:end
```

2月5日発売の次号で、添削教室がひそかにねらう次のターゲットはMSXだ。MSXユーザーは注目して待て！

■変数リスト

A,B,C,D,D,E,I……汎用
S( ), S……スコア
N$( )……ネーム
P……PARSEC
F……FIGHTERの数
L……レベル
G……敵の数
X……ミサイル移動用
H……ハイスコア

■プログラムの説明

10〜350	キャラクタ定義
360〜400	ゲームオーバー時のスコア処理
410〜560	オープニングデモ
570〜640	初期設定、画面作成
650〜740	敵の移動
750〜760	自機の移動
770〜930	各種衝突処理
940	エラー処理

■チェックポイント

近頃、シューティングタイプのアーケードマシンでは常識となっている、自機のPOWER UPや隠れキャラクタなどを非常にうまく使ってゲームを盛りあげているね。ただ、ゲーム自体となると、面が進むにつれて、敵機と敵ミサイルが速くなるだけで、ちょっとマンネリ化してしまうのが残念だ。

せっかく敵の種類も3種類あるのだから、各々違った動きをするようにしたら、ゲームとしての完成度はもうかなりのものだよ。　（クー）

 ポシェット裏面場

〔採用への条件・その3〕可能な限り、プログラムが短いこと。わりとおもしろいね、なんてみんなで言っていて、LISTを見るとズラズラズラ〜〜、なんて作品は、掲載するとページを取っちゃうし、うーん困ったな……でボツになることもある。

高性能ロボットで謎の軍団を撃破

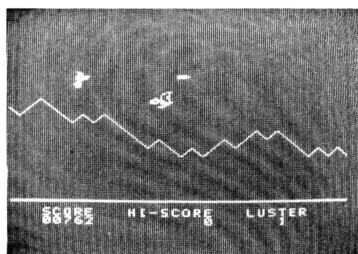
LUSTER





FOR M5(Pro, Jr.) BASIC-G

BY くろねこAn



▲バードと戦うLUSTER。



遊び方

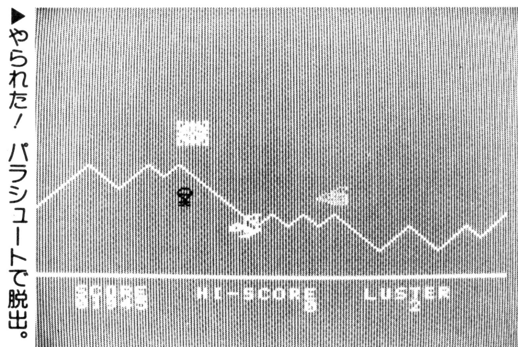
西暦2001年、地球はM５星団23729番惑星ＧＰのピンチを知った。科学者は謎のノーネーム軍団が地球を襲ってくるまえにたたいてしまおうと、戦闘用ロボット、LUSTERをGPに送りこんだのだった。

←で前進、→で後退。Zで上昇、SHIFTがミサイル発射だ。次々に出てくる軍団をなぎたおしていってくれ。

スタート、リプレイはSキー。

３台やられるとゲームオーバーだけど、敵の黒い輸送船を破壊すれば２台通過されるぞ。体当たりしても、１台増えるので見つけたら必ず破壊しよう。

自分がやられたときのパラシュートがなかなかかわいいのよね。11000点付近まで行けば全キャラが見られるぞ。

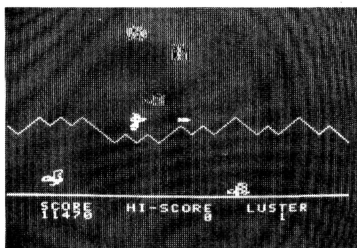


▶やられた！パラシュートで脱出。

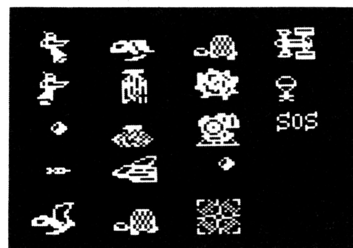
芳恵ちゃんをきいていた、くろねこAnくん

「プログラムができたときなぜかむなしい」という言葉がありましたが、ボツになったらさらにむなしい。採用されてよかった。ところで、このLUSTERの由来は特にありません。わかっているのは名前を決めたとき柏原芳恵の歌をきいていたということです。





▲このくらい進むとウジャウジャ出てきて気が抜けないぞ。



▲LUSTERで使用しているキャラの一覧。これだけ見ても楽しそう。

LUSTER

```
10 Print "URL":console 0:ma9 2
20 on event 9osub 620:event 26,1
30 on coinc 9osub 530:O=0
40 on error 9osub 660:randomize
50 for I=0 to 71:read C$:stchr C$ to I,0:next:color 229,&B0:
color 230,&B0
60 for I=0 to 15:scod I,4:scol I,15:next:scol 2,10:scol 4,6:
scol 5,10:scol 6,8:scol 7,14:for I=8 to 11:scol I,1:next
70 scod 1,12:scod 2,16:scod 3,32:scod 4,24:scod 5,36:scod 6,
44:scod 7,48:scod 8,8:scod 9,52:scod 10,60:scod 11,64:scod 1
2,68
80 scol 12,7:scod 15,0:9oto 680
90 cls:bcol &04:M=18:OJ=0:color 241,&30
100 for I=0 to 31:Print cursor(I,20);"￣";:9osub 620:next
110 Print cursor(3,21);"SCORE    HI-SCORE    LUSTER";
```

リスト次ページに続く





どしろうとのゆみには、おもしろかったなぁ～。前後を間違いやすいと思うのは、ゆみだけでしょうか？　ドジだから自分からつっこんで死んでしまうのよねェ～。いつもはのろまなカメがビューンと速くなるのが、にくったらしいね。

```
120 print cursor(3,22);"00000          0       2";
130 if S>O then O=S
140 print cursor(14,22);right$("     "+num$(O),5)
150 S=0:X=16:Y=144:T=80:G=2:YS=0:B=1:D=0:E=0:X2=-1
160 H=rnd(11)+6
170 loc 2 to 226,rnd(144):event on
180 K=inkey(0)
190 X=X+((K=54)*(X<240)-(K=55)*(X>8))*3:scod 0,4-(Y<144)*(K=
55)*4
200 L=inp(&34)
210 if(T>0)*(L=1)then T=T-1:YS=YS+(YS>-6)else YS=YS+1
220 if(inkey(1)=4)*(status(1)=0)then play "c":loc 1 to X+8,Y
:move 1 step 3,0,1
230 Y=Y+YS:if Y<0 then Y=0:YS=0
240 if Y>144 then Y=144:YS=0:T=80
250 loc 0 to X,Y
260 if status(2)=1 then goto 290
270 Y1=Y+(rnd(80)-40):if Y1>136 then Y1=136 else if Y1<0 the
n Y1=0
280 move 2 to sprite(2,1)-40,Y1,3
290 scol 3,2:if(S<1000)+(status(3)=1)then goto 350
300 on B goto 310,330,320
310 Y2=rnd(56)+40:loc 3 to 226,Y2:move 3 to rnd(80)+80,Y2,2:
B=2:goto 350
320 move 3 step-3,0,2:B=1:goto 350
330 scol 3,10:move 3 to sprite(3,1),Y2+rnd(80)-40,4:B=3
340 sg 3,0,15:loc 8 to sprite(3,1),sprite(3,0):move 8 step-4
,0,2:for I=1 to 30:next
350 if(S<4000)+(status(6)=1)then goto 380
360 if D=1 then move 6 to X,0,3:D=0:goto 380
370 loc 6 to rnd(160)+80,192:move 6 to sprite(6,1),rnd(160),
5:D=1
380 if(S<8000)+(status(5)=1)then goto 410
390 if E=1 then move 5 to 0,Y,1:E=0:goto 410
400 loc 5 to 255,144:move 5 to rnd(140)+50,144,4:E=1
410 if S<11000 then goto 460
420 scod 4,24
430 if X2<0 then X2=256:Y3=144:H=rnd(11)+6:N=rnd(4)+1
440 H=H-1:Y3=Y3-H:X2=X2-N:loc 4 to X2,Y3
450 if Y3=144 then scod 4,28:H=rnd(11)+6
460 if(status(7)=1)+(rnd(150)>0)then goto 480
470 loc 7 to 0,144:move 7 step 3,0,5
480 if(status(9)=1)+(rnd(5)>0)+(status(7)=0)then goto 500
490 sg 3,0,15:loc 9 to sprite(7,1),144:move 9 step 0,-4,5:fo
r I=1 to 30:next
500 if rnd(3200)=1237 then loc 10 to-8,rnd(140):move 10 step
 1,0,1
510 C=(C=0)*4:scod 2,20+C:scod 5,40+C
520 sg 3,7,10:coinc on:goto 180
530 coinc off:F=coinc(1,2,10):if F>1 then scod 1,56:play,"ab
":$H:on F goto 0,$A,$B,$C,$D,$E,$F,580,580,$G
540 F=coinc(0,2,10):if F>1 then scod 0,56:for I=0 to 15:sg 3
,6,15-I:sleep 1,4:next:erase F:YS=0:G=G-1:goto $H
550 return
560$A:S1=150:goto 580:$B:S1=200:B=1:goto 580:$C:S1=150:X2=-1
:goto 580:$D:S1=100:E=0:goto 580
570$E:S1=70:D=0:goto 580:$F:S1=rnd(850)+150:goto 580:$G:G=G+
2:print cursor(24,22);G;
580 S=S+S1:print cursor(3,22);right$("00000"+num$(S),5);:if
sprite(0,2)<>56 then erase 1,F:scod 1,12:return
590 if G<0 then event off:sg 3,,0:return 670 else play,,"s1h
6bbbl4bbbl8bbb":loc 12 to X,Y:move 12 in 4 step-4,0,2
600 loc 11 to X,Y:move 11 to X,144,2:sleep 1:loc 0 to-8,144
610 Y=144:scod 0,4:move 0 to X,Y,1:if status(0)=1 then goto
610 else print cursor(24,22);G;:erase 11:return
620 view 0,0,31,19:J=rnd(1):M=M+((J=1)-(J=0))*(OJ=J)
630 if M=0 then M=1:J=1 else if M=18 then M=17:J=0
640 print "[illegible]";cursor(31,M);chr$(229-(J=1)):view
650 OJ=J:return
660 loc 2 to 226,rnd(100):resume:return
670 print cursor(12,10);"GAME OVER";cursor(8,12);"Replay= [S
] Key":if inkey(0)<>26 then goto 670
680 erase:bcol 1:scod 0,4
690 print cursor(2,1);" [illegible]"
700 print cursor(2,1);" [illegible]"
710 print cursor(2,1);" [illegible]"
720 print cursor(2,1);" [illegible]"
730 print cursor(2,1);" [illegible]"
740 print cursor(2,1);" [illegible]"
750 print cursor(2,1);" [illegible]"
760 print cursor(2,1)"[illegible]";cursor(2,1);"[illegible]"
```

楽しくってわかりやすいプログラム満載！ プログラムポシェット第6号は、定価330円で2月5日発売！

ポシェット裏面場 編集部のパソコン・ルームでは投稿作品を見るのが主な仕事なので、いっぱいあるディスプレイにはいつもゲーム画面が表示されている。でも、みんな真面目に仕事しているな～と思っていると、ひそかに市販プログラムで遊んでいることもあるのだ。

```
770 view 0,10,31,23
780 print cursor(20,12);"→    ←■"
790 print cursor(13,12);"▲↓←|■"
800 print cursor(8,12);"→                    ┌─┐ ┌─┐■"
810 print cursor(20,12);"|:||:|■"
820 print cursor(5,12);"┌──────┐┌─┐          └─┘ └─┘■"
830 print cursor(5,12);"|SHIFT||Z|   くろねこ■"
840 print cursor(5,12);"└──────┘└─┘      Best Soft■■"
850!scod 0,4:scod 13,4:scod 14,4:scod 15,0:for I=13 to 15:sc
ol I,&0F:next
860 view:loc 0 to 40,128:loc 1 to 72,128:loc 13 to 96,128:lo
c 14 to 160,112:loc 15 to 184,112
870 if inkey(0)=26 then erase:play "o3v15t255132","t255132o7
","t200v12h7o6l16cdefgabo7c5o6go7co6l8":goto 90 else goto 87
0
880 data 0403020307 0A0A0F,0300000000000000,008040C0C07E04F8,
C0E0F0F87C706C58
890 data 040302030 70A0A0F,0303070F1F000E0F,008040C0C07E04F8,
C080808080800000
900 data 0000000000000000,0000000000000000,0000000030589CBC,
7830000000000000
910 data 0000000000030103,0000000000000000,00000000078ae78,
0000000000000000
920 data 000000000000001C,7FC7CFFD00000007,000F7242848C888C,
84C6F7EFFC38F0C0
930 data 0000000000001D7F,47CFFFFD00000007,000000000000F878,
78BCBCCFC018F0C0
940 data 070F0102060A0F0F,0E0A0A0A0B090E0C,F0F0C0E0B0A8B8B8,
A8E8A8A840A8A828
950 data 000000000000070F,030A356BDA682D16,000000000000E0E0,
40B0A854EA5CA8D0
960 data 00000010f1163c7,fc3f030100000000,0f31c206fcff11ff,
07ffc1ff00000000
970 data 0000000000010102,0203738ACEFB0303,0000000F85454AA,
AA5656AAAB778E80
980 data 0000000000010102,0203738ACEFB0300,0000000F85454AA,
AA5656AAAB778E0E
990 data 06076F787B7B7F6E,F7F7311C1F380000,0098F8D8EFF75FDE,
DEF4766FF8303000
1000 data 0000193F78776F2D,2F37183F182F42FF,00E4FEDADB7BBBBF
,A070DCDC78F442FF
1010 data 0000000000000000,0000000000000000,003058 9CBC783000
,0000000000000000
1020 data E9858B14A854211E,E22155A9158A84E8,172151A895AA8447
,78842A1528D1A197
1030 data 007c263c18187f9c,9f7f181c3c267c00,ff81ffff1814f21a
,fefe1418ff81ffff
1040 data 000000003c428181,ff4224181 87e1866,0000000000000000
,0000000000000000
1050 data 0008798a82720a8a,f180000000000000,00018f51504e4151
,9e10000000000000
```

■変数リスト

X,Y……LUSTERの座標
YS……LUSTERの上下方向の速度
T……LUSTERの滞空時間
G……LUSTERの残り数
S……スコア
O……ハイスコア
F……ミサイル、LUSTERに当たったスプライト
S1……敵のポイント
C……キャラクタを変えるのに使用
K,L……キー入力に使用
Y1……バードのY座標
Y2……ジェットのY座標
B……ジェットの動作制御用
D……ロッカーの動作制御用
E……アーケロンの動作制御用
X2,Y3……ホッパーの座標
H……ホッパーのジャンプ力
N……ホッパーのX方向の速さ
J……山のキャラクタ
OJ……1つ山のキャラクラクタ
M……山のY座標
C$……キャラクタ設定用

■プログラムの説明

10〜 80	初期設定、キャラクタ定義
90〜140	画面作成
150〜170	初期設定
180〜210	キー入力
220	ミサイル発射
230〜250	ラスター表示
260〜280	バード移動
290〜340	ジェット移動
350〜370	ロック移動
380〜400	アーケロン移動
410〜450	ホッパー移動
460〜490	レーダー移動
500	輸送船移動
510	バード、アーケロンキャラクタ変化
520	メインルーチン頭へ
530〜570	各種衝突処理
580	スコア表示
590	ゲームオーバー判断
600〜610	ラスター爆発処理
620〜650	背景の表示
660	バードのエラー処理
670	ゲームオーバー処理
680〜870	タイトルデモ
880〜1050	キャラクタデータ

■チェックポイント

まずラスターの動かし方がむずいね。190行の3ケ所あるK=の右辺を54は55に、55は54に変えれば、ラスターの左右の動きが、正常に(?)なるよ。まだきついという人は、210行のYS=以下をYS+（YS>−6）*6 else YS=YS−（YS<6）*6にすれば上下の動きがリアルタイムになる。それでもやられちゃうという人は、500行のifとthanの間を（rnd（500）=1）and（status（1）=0）にすれば、輸送船がたくさんでるようになるからラスターを増やして練習してね。

このプログラムでは、バードがエラーを出すのでOn Errorで処理しているんだ。走らせてみて右はしをバードがチラチラしたら、どこかでエラーがでている証拠なので、40行に“!”をつけてRem文にしてデバッグをしてくらはい。（クー）

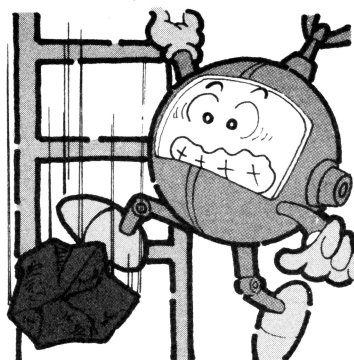
ポシェット裏面場 でぶ大先生は、原稿を書くとき小さな小さなステレオでしょっちゅうテープをかけている。このまえ、全部のテープを聞いてしまって、しかたなくSB-5520を聞いて気をまぎらわしていたのだ。念のため教えておくと、これはMZ-80BのBASIC。

I'm あぼ〜い！



I'm あが〜る

◀ただひたすら上へ上へ、I'mあが〜る。



FOR M5(Pro, Jr.) BASIC-G

BY だいみょーじん

```
1 print "RL":mag 2:scod 9,4:scol 9,12:fo
r A=1 to 6:scod A,255:scol A,4:next:for
A=4 to 7:read A$:stchr A$ to A:next:F=7
2 stchr "ff888855552222ff" to 251,7:prin
t cursor(8,10)"Are you ready?":sleep 3
3 play "l32s5":color 251,&D0:data 3F0107
1f3f30F0F2,3270B0B03f1f083C,F800C0F0F818
1E5E,581C1A1AF8F02078:I=9:for A=2 to 21
4 print cursor(I,A)"H":next:for A=1 to
6:F=F-1:print cursor(0,4*A-2);rpt$(26,"⧓
")F "F":next:print "E";:F=6:H=2
5 I=inp(54):X=X+((X>192)-(X<8)-(I=64)+(I
=32))*8:loc 9 to X,152:if I+rcrt(X/8,19)
=142 then play "cb":gosub 8
6 A=post(1,rnd(2)+4):if A>0 then loc A t
o rnd(240),0:move A to rnd(200),191,H
7 if coinc(9)>1 then goto 9 else if F>14
 then H=rnd(1)+1:goto 5 else goto 5
8 I=rnd(23)+1:for A=0 to 3:print cursor(
I,0)"HC":next:F=F+1:print cursor(0,1);r
pt$(26,"⧓");F;"F":return
9 move off:play "bb-aa-gg-fee-dd-crgc":p
rint cursor(X/8-1,18)"OUT!":scol 9,8:$0:
if asw(0)then run else goto $0
```

●1画面

■変数リスト

X……パコのX座標
F……階数
I……インキー用、階段表示の際のRND用
A……ボールのスプライトナンバー、ループ用
H……ボールのスピード
A$……キャラクタ読み込み用

■プログラムの説明

1〜4	初期設定
5	キー入力、パコの移動
6	ボールの移動
7	ボールにぶつかったかの判定
8	新しい階段とフロアを書く
9	ゲームオーバー処理

■チェックポイント

1画面としては、画面もゲームもGood! もし文句を言うならばボールの動きが単純なのと、Hi-Scoreの登録がないことだ。ボールが変化球のように、途中でコースを変えてきたりしたら、もっと面白いゲームになっていただろうね。また、上から落ちてくるのが、ボールだけでなくてアーケードマシンの「クレイジークライマー」(ふっ古い!?)のように、植木や、鳥のふんだったら、もっとよかったんじゃない？

また編集部特製スペシャルバージョンができました。ひまなひとはうちこんでみて。まずうちこんだプログラムにリナンバーをかけて10〜17行を割り込ませればOKだ（ウフフ)。でも万が一ふってくるキャラが気に入らないときは、11行のscol命令と15行のDATA文を変えてちょーだい。(クー)

チェックポイント用リスト

```
10 print "RL":mag 2
11 for I=0 to 3:read A$:stchr A$ to I:ne
xt:for J=1 to 6:scod J,0:scol J,&0A:next

15 data 0101020304 0f133c,cff1fe7f1f0700
00,008080c0e010f07c,82ff3fc7fcc00000

17 for A=4 to 7:read A$:stchr A$ to A:ne
xt:F=7:scod 9,4:scol 9,12
```

遊び方

パコちゃんが、ひたすらハシゴを昇って上の階へ行くゲーム。空から降ってくるシャボン玉(?)にあたるとアウト。ただし、ハシゴの途中にいるときはアウトにならないよ。移動はカーソルキーの←→と↑（ハシゴを昇る)。リプレイは1〜4キー。10階をこえると、シャボン玉が速くなって難しくなるので注意。

上からいろんなものをふらせて楽しみたい人は、とりあえずチェックポイントを参考にしてみよう。編集部のクーの趣味がもろに出た改造法が書いてあるよ。

ク〜だらないんだけどねい。

学生はつらい！高校1年のだいみょーじん

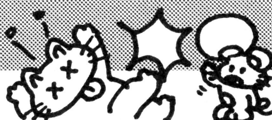
肌寒い風のなか、多忙な毎日を健気に過ごしてます。朝から晩まで学校通いで、最近はゲーム創作はおろか、神戸で古本屋をうろつく暇もおまへん。あ〜あ、学生はつらい。今日も立ち読みに行って、帰りに30円のリブルラブルやってヤンタンきいて寝よう〜っと。

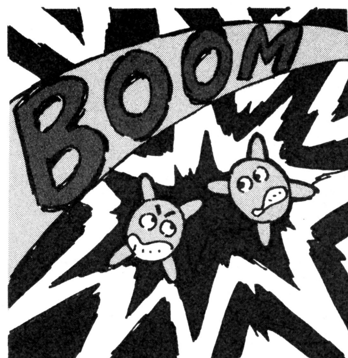


続き。で、このSB-5520のどこがいいかというと、なんせ2400ボーなので、1ビットあたり文字の1画を書くとすれば、1秒間に数百文字が書けることになる。SB-5520のリズムに乗ってでぶ大先生の筆は進むのだった。

武器を忘れてヤケクソの体あたり

CRASH





FOR M5(Pro, Jr.) BASIC-G

BY ソルバルウ

```
1  console 0:data c3af5f3f7f3fdfaf,dfaf55
4a2550acc3,c3f5fafcfefeffff,ffffefe7cfa
35c3,0000000000060503,0305060000000000
2  data0000000000060a0c0,c0a060000000000000
3  X=30:cls:for I=0 to 50:print cursor(rn
d(32),rnd(23));"S.";:next:for I=0 to 7
4  read A$:stchr A$ to I:next:for I=0 to
10:sg 3,1,I:sleep 1,15:scod I,4:scol I,1
4:next:scod 0,0:scod 1,0:scol 1,8:Y=22
5  mag 2:loc 0 to X*8,Y*8:loc 1 to 0,0
6  K=inkey(0):X=X+(K=55)*(X<30)-(K=54)*(X
>0):C=coinc(0,1):if C=2 then goto $END
7  Y=Y+(K=46)*(Y<22)-(K=51)*(Y>0):move 0
to X*8,Y*8:A=sprite(1,1):B=sprite(1,0)
8  sleep 1,12:if C=1 then S=S+10:print "K
G↓→→SCORE";S:loc 1 to rnd(240),rnd(176)
9  if status(1)=0 then move 1 to rnd(240)
,rnd(176)else if status(2)then goto 6
10 play "o3e32d+20":loc 2 to A,B:move 2
to X*8,Y*8:goto 6:$END:for I=0 to 8
11 erase 0:loc I+2 to X*8,Y*8:move I+2 s
tep I mod 3-1,I/3-1,1:next:for I=0 to 15
:sg 3,7,15-I:sleep 1,10:next:! by TOKU
12 if inkey(0)=22 then run else goto 12
```

●1画面

■変数リスト

X,Y……WHITE BALLの座標
A,B……RED BALLの座標
K……キー入力
S……スコア
C……衝突したスプライトナンバー
A$……キャラ定義用

■プログラムの説明

1〜4	初期設定、画面作成、キャラクタ定義
5	キャラクタ表示
6〜7	WHITE BALL移動、ゲームオーバー判定
8	スコアアップ！
9	RED BALLの移動
10	RED BALLの攻撃
11〜12	ゲームオーバー

■チェックポイント

スプライト機能を生かした、M5ならではのゲームなんだけどもう少し動きに凝ってほしかったな。

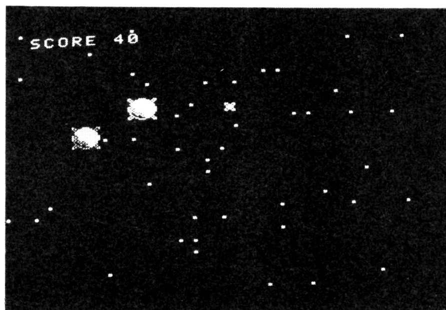
ポシェットVol.2の「Space Battle」のように、自機の移動に慣性運動が加われば、面白さを倍増するはずだ。なお、各キャラクタの速さは7、9、10行のmove命令のｔｏ ○，○のあとに“，”をつけて数値を入れれば変わる。オリジナルだとちょっと物足りなかったこのゲームも、9行に“3”10行に“2”を入れるとぐっと興奮度が増すぞ。また、爆発がおかしくなるけど、8行のSleep命令をとると、WHITE BALLは面白い動きをする、と作者のソルバルウ君は申しております。

（クー）

遊び方

XXXX年、白星と赤星の宇宙戦争がはじまった。キミはWhite Ballに乗りこんでRed Ballをむかえうとうとしたが、なんと武器を忘れてしまった。頑丈さだけが頼りのWhite Ballをカーソル・キーで操作して、敵に体当たりして戦ってくれ。

■参考――「テクノポリス」'83・2、『ベクター』

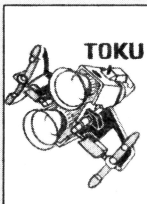


▲どういうわけか敵だけは武器があるのよね。

えー、ぼくは静岡県富士市立富士南中3年の徳下朝一（ソルバルウ）です。Yちゃん、I先生、どうだ、載ったぞ！ まいったか。ぼ

部活って何の部活？中3生のソルバルウ

くが入っている部活はなぜかしら評判が悪いので、少しは名をあげようと出したんだけど第1作目採用で、とても感激しています。



●M5系

ポシェット裏面場 おいしいロシアン・ルーレットのやり方。某製菓会社のキャラメルを買ってきて、1つぶずつ、かわりばんこに食べる。もっとも、今までやった結果、全部引き分けになったけどね。

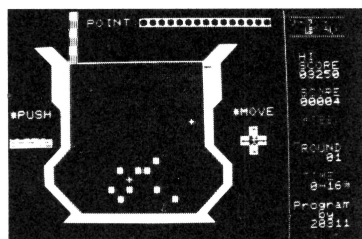
ソーダ水のなかの不思議な小宇宙

ソーダボーイ





FOR MZ-700シリーズ Hu-BASIC　BY 末松賢司



▲今は必殺シランプリ。右上のほうで黒くなっているのがキミ。見えないね。



遊び方

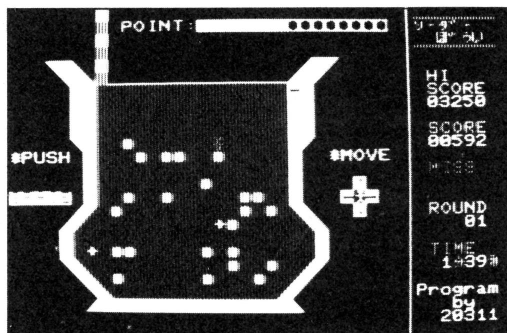
画面を見ればわかるとおり、ここはなぜかソーダ水のなか。おおむね、メロンソーダではないかと思われます。

ソーダ水の底のほうでは、プクプクプクと泡が出ているけれど、キミの使命はこの泡を取ってスタート（矢印）のところまで運ぶことだ。

移動はカーソル・キー、泡のところまできたらスペース・キーを押して泡をキャッチ。キャラクタが、人の形から、ピンク色の玉に変わっちゃう。

ところが，このソーダ水のなかには監視人(＋)がいて、泡を持っていくやつを見つけようとうろうろしている。この監視人と、X座標かY座標が同じになってしまうと、見つかって、アウト。また、時間が３分をこえても１回アウト。５回アウトでゲームオーバーだ。

▶見つかった！ クルクルッとキャラクタが回転して１回アウト。



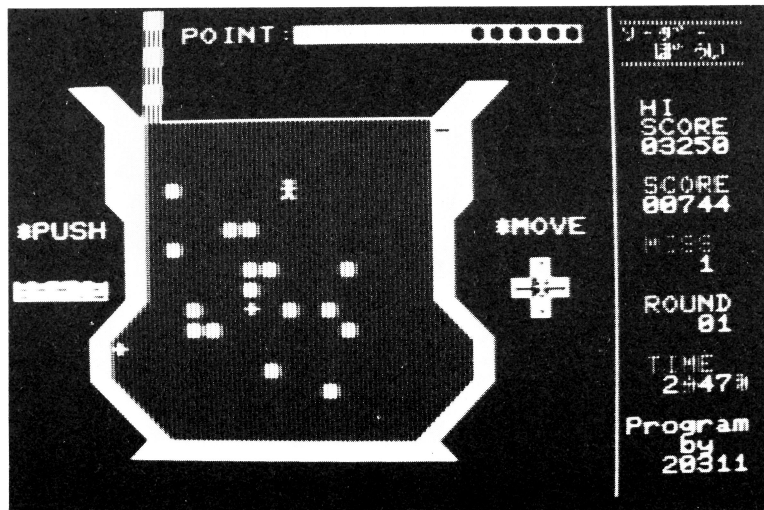
監視人に見つかりそうになったときの必殺「シランプリ」を教えよう。技といっても、ただ止まるだけ。止まると、自分のキャラクタが黒に変わり、監視人には見えなくなってしまうのだ。

点数は、１歩歩くたびに１点増え、泡を取ると10点×面数、泡を矢印まで持っていくと50点×面数。ポイントが全部泡で埋まると１面クリアだ。２面目からは監視人が１人ずつ増えて、飛躍的にムズくなっていくぞ。

ボーナス点が面クリア時に入る。これはキーを押すタイミングで点数が倍違ってくるというユニーク方式だ。

■参考――「マイコンBASICマガジン」'83･11、『HELILANDER』

▼歩きはじめると白く浮かびあがる。ほらほら、監視人に気をつけて！



太宰府中学3年生の、受験生末松賢司くん

MZ－1500が出て、もうMZ－700を忘れようとしている人が多いようですが、MZ－700はとても使いやすいマシンなので絶対に手放してほしくないです。受験まであとちょっとしかないのに、家に帰ってもボーッとしている中3生でした……。



ソーダ水のあわがグラスいっぱいになってから（７分ぐらい）やりはじめたほうが楽みたい。監視の目を盗んであわをとるスリルがたまらない、うん……。ソーダのあわをゲームにしちゃうなんて――夢があるなぁ～。個人的に好きなゲームです。

ソーダボーイ

```
10 COLOR7,0:CLS:LOCATE5,13:PRINT"SODA  B
OY   COPYRIGHT (C) 1984":PAUSE10:LOCATE
2,23:PRINT"WHEN YOU PUSH ANY KEY,  GAME
  START"
20 IF INKEY$(0)="" THEN 20
30 'ｾｯﾃｲ 1
40 DEFINTA-R,T-Y:DIMX2(9),Y2(9),MU(15),X
$(3):Z=0:B$=" "
50 FORI=0TO15:READMU(I):NEXT
60 X$(0)="●":FORI=1TO3:X$(I)=" ":NEXT
70 DATA 50,40,70,30,40,70,9,8,7,6,6,7,8,
9,50,30
80 'ｾｯﾃｲ 2
90 A$=CHR$(99):M=0:S=0
100 IF S>Z THEN Z=S
110 COLOR7,0:CLS:GOTO980
120 FORI=0TOM:X2(I)=(RND(1)*13)+8:Y2(I)=
(RND(1)*13)+8:NEXT
130 'ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ
140 LOCATE10,15:COLOR7,1:PRINT"■ｶﾝｼﾊ■";M
+1;"■ﾃﾞｽﾖ■"
150 PLAY7,"E1+RCRGRER+CRGRERRRF1R+#CR#GR
ER+#CR#GRERRRE1R+CRGRER+CRGRERRRE1#FF#GG
#AA#BB+#C"
160 LOCATE10,15:PRINT"                ":FOR
I=0TOM:LOCATEX2(I),Y2(I):PRINT"+":NEXT
170 P=0:H=16:F=0:X=22:Y=6:U=0:V=7:TIME$=
"00:00:00"
180 'ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ( ｷｰ,ｶﾝｼ,ｱﾜ,ﾀｲﾑ,ﾊﾝﾀﾞﾝ)
190 M$=MID$(TIME$,5,1):T$=RIGHT$(TIME$,2
)
200 COLOR7,0:LOCATE35,19:PRINTM$;"日";T$;
210 IF TIME$>="00:03:00"GOSUB880
220 K$=INKEY$(0):K=ASC(K$):ONK-27GOSUB36
0,380,400,420
230 POKE3197,MU(U):CALL(3109):U=U+1:IFU>
15THENU=0
240 IFK=32 AND F=0 AND PEEK(53248!+40*(Y
+1)+X)=71 THEN F=1:GOSUB660
250 IF X=22 AND Y=6 AND F=1 GOSUB630
260 C=RND(1)*M:D=(RND(1)*3)+1:COLOR7,1:O
N D GOSUB 720,740,760,780
270 A=(RND(1)*12)+9:B=(RND(1)*15)+6
280 FORI=0TOM
290 IF A=X2(I) GOTO330
300 NEXT
310 IF A=X GOTO330
320 CONSOLE B,22-B,A,1:COLOR5,1:LOCATEA,
21:PRINTX$(RND(1)*3);:LOCATEA,21:PRINTCH
R$(15);:CONSOLE
330 COLOR0,1:LOCATEX,Y:PRINTA$;
340 GOTO190
350 'ｼﾌﾞﾝ ｳｺﾞｶｽ
360 IFPEEK(53248!+40*Y+(X+1))<>0RETURN
370 COLORV,1:X=X+1:LOCATEX,Y:PRINTA$;:LO
CATEX-1,Y:PRINTB$;:GOTO450
380 IFPEEK(53248!+40*Y+(X-1))<>0RETURN
390 COLORV,1:X=X-1:LOCATEX,Y:PRINTA$;:LO
CATEX+1,Y:PRINTB$;:GOTO450
400 IFPEEK(53248!+40*(Y-1)+X)<>0RETURN
410 COLORV,1:Y=Y-1:LOCATEX,Y:PRINTA$;:LO
CATEX,Y+1:PRINTB$;:GOTO450
420 IFPEEK(53248!+40*(Y+1)+X)<>0RETURN
430 COLORV,1:Y=Y+1:LOCATEX,Y:PRINTA$;:LO
CATEX,Y-1:PRINTB$;:GOTO450
440 'ﾊﾝﾀﾞﾝ (ｶﾝｼ)
450 FORW=0TOM
460 IF Y=Y2(W) GOTO500
470 IF X=X2(W) GOTO500
480 NEXT:GOTO680
490 'ﾐｽ
500 CALL(3136):FORI=0TO2:PAUSE3
510 FORJ=0TOM:COLOR2,1:LOCATEX2(J),Y2(J)
:PRINT"+";:NEXT:PAUSE1:PLAY"+B"
520 FORJ=0TOM:COLOR7,1:LOCATEX2(J),Y2(J)
:PRINT"+";:NEXT:PAUSE1
530 NEXT
540 COLOR2,1:FORI=1TO50:POKE3197,I:CALL(
3109):NEXT:CALL(3136)
550 FORI=0TO2:FORJ=99TO102:LOCATEX,Y:PRI
NTCHR$(J);:PLAY"C0+D":NEXT:NEXT
560 LOCATEX,Y:PRINT"*";:PLAY"+CBAGFEDC-B
-A-G-F-E-D-C7R0"
570 P=P+1:COLOR7,0:LOCATE36,13:PRINTP;:I
FP=5GOTO920
580 COLOR5,1:IFF=1THENLOCATEX,Y:PRINT"●"
:A$=CHR$(99):GOTO600
590 LOCATEX,Y:PRINTB$;
600 X=22:Y=6:F=0:V=7:COLOR0:LOCATEX,Y:PR
INTA$;
610 GOTO190
620 'ﾎﾟｲﾝﾄ 1 (M*50 ﾎﾟｲﾝﾄ)
630 COLOR6,5:LOCATEH,1:PRINT"□":F=0:V=7:
A$=CHR$(99):H=H+1:S=S+(50*M):PLAY"CF-D-G
-F+D+F-GFD+D+F+B2R0":IFH=31GOTO810
640 GOTO680
650 'ﾎﾟｲﾝﾄ 2 (M*10 ﾎﾟｲﾝﾄ)
660 COLOR,1:PLAY"CDFGBA-F+AGD+D-C+F":S=S
+(M*10):LOCATEX,Y+1:PRINT" ":V=3:A$="●"
670 'ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ
680 COLOR7,0:S=S+1:S$=STR$(S):LOCATE34,1
0:PRINTRIGHT$("0000"+MID$(S$,2,LEN(S$)-1
),5):PLAY7,"C0"
690 IF S>Z THENLOCATE34,7:PRINTRIGHT$("0
000"+MID$(S$,2,LEN(S$)-1),5)
700 RETURN
710 'ｶﾝｼ ｲﾄﾞｳ
720 IFPEEK(53248!+40*Y2(C)+(X2(C)+2))<>0
 OR PEEK(53248!+40*Y2(C)+(X2(C)+1))<>0 R
ETURN
730 X2(C)=X2(C)+2:LOCATEX2(C),Y2(C):PRIN
T"+";:LOCATEX2(C)-2,Y2(C):PRINT" ";:RETU
RN
740 IFPEEK(53248!+40*Y2(C)+(X2(C)-1))<>0
 RETURN
750 X2(C)=X2(C)-1:LOCATEX2(C),Y2(C):PRIN
T"+";:LOCATEX2(C)+1,Y2(C):PRINT" ";:RETU
RN
760 IFPEEK(53248!+40*(Y2(C)+1)+X2(C))<>0
 RETURN
770 Y2(C)=Y2(C)+1:LOCATEX2(C),Y2(C):PRIN
T"+";:LOCATEX2(C),Y2(C)-1:PRINT" ";:RETU
RN
780 IFPEEK(53248!+40*(Y2(C)-2)+X2(C))<>0
 OR PEEK(53248!+40*(Y2(C)-1)+X2(C))<>0 R
ETURN
790 Y2(C)=Y2(C)-2:LOCATEX2(C),Y2(C):PRIN
T"+";:LOCATEX2(C),Y2(C)+2:PRINT" ";:RETU
RN
800 'ﾗｳﾝﾄﾞｸﾘｱ & ﾎﾞｰﾅｽ
810 PLAY"D3DB3R0B5B3RAGFD5-BRCR0C3C-BCED
8R0D5G6R0G5R0G5F6R0F3D7R5E3#DE5G3BA5R0AA
5R3B+C7R0+C3+CA6R0A3R0A7R5B5AGF7R0F5GAG9
R0"
820 COLOR0,7:LOCATE9,15:PRINT"B■ONUS■";M
;
```



リスト次ページに続く

ゆみとよーこは昭和39年8月14日生まれ。血液型A型。なんとかばんも手帳も別々に買ったのに、色違いのおそろいを買ってしまった。これで心もつながっていたら――オエ～きもちわるいよおーん。

```
830 E=500:LOCATE 16,15:PRINT"* 500 ":IFI
NKEY$<>""GOTO860
840 E=1000:LOCATE 16,15:PRINT"* 1000":IF
INKEY$<>""GOTO860
850 GOTO830
860 PLAY"-C1D-CD-CD+G+B6R0":S=S+(M*E):GO
TO100
870 'ﾀｲﾑ ｵｰﾊﾞｰ
880 P=P+1:COLOR7,0:LOCATE36,13:PRINTP;
890 FORI=0TO2:PLAY"-E3R0-E3R0-E3R0-C6":N
EXT:PLAY"+B9R0":TIME$="00:00:00":IFP=5GO
TO920
900 RETURN
910 'ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
920 COLOR7,1:FORI=1TO9:FORJ=0TO20:POKE31
97,J:CALL(3109):NEXT:LOCATE11,15:PRINTLE
FT$("GAME OVER",I):NEXT:CALL(3136)
930 FORI=1TO15:FORJ=0TO20:POKE3197,J:CAL
L(3109):NEXT:LOCATE8,17:PRINTLEFT$("TRY
AGAIN (Y/N)",I);:NEXT:CALL(3136)
940 IF S>Z THEN Z=S
950 D$=INKEY$(1):IFD$="N"THENENDELSEIFD$
="Y"GOTO90
960 GOTO950
970 'ｶﾞﾒﾝ
980 COLOR7,0:FORI=0TO24:LOCATE32,I:PRINT
"|";:NEXT
990 COLOR2:LOCATE33,0:PRINT"________";
1000 COLOR5:LOCATE33,1:PRINT"ｿｰﾀﾞｰ□□□□●ﾎﾞｳｲ●";
1010 COLOR2:LOCATE33,3:PRINT"‾‾‾‾‾‾‾‾";
1020 COLOR6:LOCATE34,5:PRINT"HI□□□SCORE"
1030 COLOR5:LOCATE34,9:PRINT"SCORE"
1040 COLOR3:LOCATE34,12:PRINT"MISS□□ "
1050 COLOR6:LOCATE34,15:PRINT"ROUND"
1060 COLOR4:LOCATE34,18:PRINT"TIME□□□ﾌﾝ
ｶ"
1070 COLOR7:LOCATE33,21:PRINT"PROGRAM□□□
□□BY□□□□20311";
1080 S$=STR$(S):LOCATE34,10:PRINTRIGHT$(
"0000"+MID$(S$,2,LEN(S$)-1),5)
1090 HS$=STR$(Z):LOCATE34,7:PRINTRIGHT$(
"0000"+MID$(HS$,2,LEN(HS$)-1),5)
1100 M=M+1:M$=STR$(M):LOCATE37,16:PRINTR
IGHT$("00"+MID$(M$,2,LEN(M$)-1),2)
1110 LOCATE4,4:PRINT"◥▬
 ▰"
1120 LOCATE5,5:PRINT"◥ ______________◢
◤"
1130 FORI=6TO9:LOCATE6,I:PRINT"■
 ■":NEXT
1140 LOCATE6,10:PRINT"◥                ■
◤ "
1150 FORI=11TO14:LOCATE7,I:PRINT"■
 ■":NEXT
1160 LOCATE6,15:PRINT"◢             ◥
◣"
1170 LOCATE5,16:PRINT"◢
◥"
1180 LOCATE5,17:PRINT"■
■"
1190 LOCATE5,18:PRINT"■
■"
1200 LOCATE5,19:PRINT"◥
◢"
1210 LOCATE6,20:PRINT"◥               ◢
◤"
1220 LOCATE7,21:PRINT"◥             ◢"
1230 LOCATE7,22:PRINT"◢▬▬▬▬▬▬▬▬▬◣"
1240 LOCATE1,11:PRINT"*PUSH":LOCATE26,11
:PRINT"*MOVE□□□□□□";A$
1250 COLOR0,7:LOCATE1,14:PRINT"SPACE":LO
CATE28,13:PRINT"↑□→□□□←□↓"
1260 COLOR6,0:LOCATE10,1:PRINT"POINT:ooo
ooooooooooooo";
1270 FORI=0TO5 STEP2:COLOR3,5:LOCATE8,I:
PRINT" □□■":NEXT
1280 COLOR0,6:LOCATE23,6:PRINT"←"
1290 FORJ=7TO1STEP-1:COLOR7,J
1300 FORI=6TO14:LOCATE8,I:PRINT"
 ":NEXT
1310 LOCATE7,15:PRINT"◤            ◥"
1320 LOCATE6,16:PRINT"◤
◤"
1330 LOCATE6,17:PRINT"
 "
1340 LOCATE6,18:PRINT"
 "
1350 LOCATE6,19:PRINT"◣
◢"
1360 LOCATE7,20:PRINT"◣            ◢"
1370 LOCATE8,21:PRINT"◣          ◢"
1380 NEXT
1390 COLOR,0:GOTO120
```

■変数リスト

A$……BOYのキャラクタ
B$……BOYのキャラクタ消去
MU( )……サウンド
M……面数
S……スコア
P……ミスの回数
X……BOYのX座表
Y……BOYのY座表
A……あわの位置
X2( )……監視のX座標
Y2( )……監視のY座標
E……ボーナス
V……BOYの色

■プログラムの説明

10～ 20	デモ
30～ 70	初期設定1
80～120	初期設定2
130～170	ゲーム開始の設定
180～210	タイム表示
220	キー入力
230	BGM
240	あわをとったか？
250	矢印に到着したか？
260	監視の種類と方向の決定
270～340	あわの移動、判断
350～430	BOY移動
440～480	監視に発見されたかの判断
490～610	監視に発見されたときの処理
620～640	ポイント1
650～660	ポイント2
670～700	スコア、ハイスコア表示
710～790	監視移動
800～900	面クリア、ボーナス
910～960	ゲームオーバー処理
980～1390	画面設定

■チェックポイント

今回、MZ系は力作ぞろいで選考に苦労して、担当の私としては、うれしい悲鳴をあげてしまいました。

ところで、このゲームについてですが、監視のキャラクタが貧弱だという指摘が編集部内よりおこりました。たしかに監視も人間です。あまりにかわいそうなので、次のように変更してください。

９０行の最後に：Ｚ＄＝ＣＨＲ＄(９９)を追加。１６０，５１０，５２０，７３０，７５０，７７０，７９０の各行の：ＰＲＩＮＴ"＋"を：ＣＯＬＯＲ４：ＰＲＩＮＴＺ＄に追加、変更してみてください。

監視が緑の人間となって表示されます。なお、ＣＯＬＯＲ４はBOYと区別するために色をつけただけですから、けずってもけっこうです。

（エイキチ）

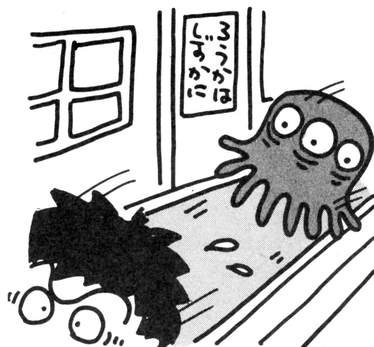
キミの投稿プログラムやお便り、イラストなどどんどん送ってね。次号プログラムポシェットは2月5日発売！

ポシェット裏面場
よーこは23時20分に会社を出ないと終電に乗れません。だから毎日30分前になると、たまった仕事をかかえてうろうろします。そして必ずゆみに「ねエ、いっしょに泊まろうよお♡」と鬼のようなことを言うのです。悪友はつくるものじゃない！

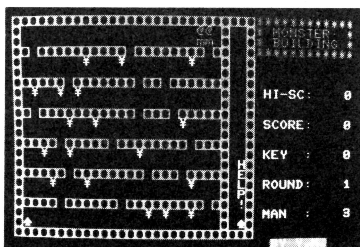
モンスターかわして彼女のもとへ

MONSTER BUILDING





FOR MZ-700シリーズ Hu-BASIC BY 宮後泰孝

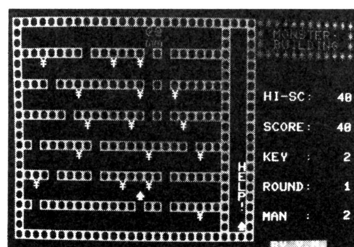


▲ゲーム、スタート！　彼女の助けを呼ぶ声が聞こえる（ような気がするだけ）。右上にいるのがモンスター。

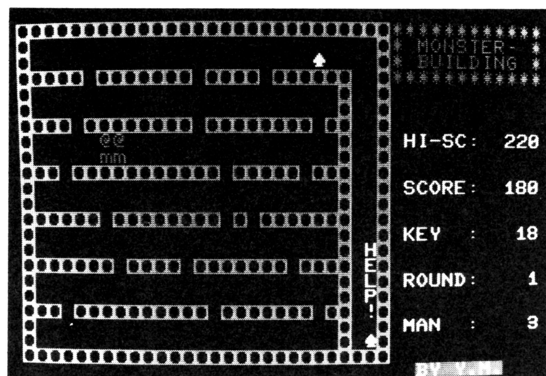
遊び方

床にポコポコあなのあいてるオンボロビル。しかし、ただのビルではない。キミの彼女が奥深い秘密の部屋に閉じこめられているのだ。〝HLEP!〟という彼女の声を頼りにキミ（♠）はビルのなかへ……。すると突然、モジャモジャの怪物が飛び出してきた！

カーソル・キーで左右に動き、スペース・キーでジャンプ（またはカーソル・キーの↑）、床や天井のあなを利用して最上階まで行ってくれ。天井にぶらさがっているカギを18個全部取ると、最上階に秘密の部屋への入口ができ、首尾よく彼女のもとへかけつけることができる。これで1面クリアだ。ビルのなかをうろついているモンスターはワープで左右の壁からいきなり現れるので注意。3人つかまったらゲームオーバー。



▲うりゃっ！　と飛びあがり、1階上へ。あっ、カギを1個忘れてる！



▶オープン・ザ・セサミ！（英語で「開け、ゴマ」）

2本ものせてくれてどうもありがとうございます。とてもうれしくて、思わずおどってしまいそうでした。常連目指してガンバリます！　ところで4号にのったボクの

カメラのせいにするなんて、なかなか根っからクライ宮後泰孝くん

顔写真、暗いですね一。まるで死相が表われているじゃないですか。本当はもっといい顔で明るい少年なんですよ。きっとカメラが悪かったんでしょうね。

■変数リスト
V……V-RAM先頭番地
S……スコア
H……ハイスコア
R……ラウンド
X……自分のX座標
Y……自分のY座標
A……モンスターのX座標
B……モンスターのY座標
A2……モンスターX方向増分
Y2……モンスターY方向増分
Q……取った鍵の数
X1……モンスターの旧X座標
Y1……モンスターの旧Y座標
K……キー入力
W……自分の残り数
C$……自分の座標にするキャラクタ

■プログラムの説明
20～40　初期設定1
60～150　画面設定
160～200　初期設定2
210～230　得点等の表示
240～270　ゲームスタート
280～370　自分移動、判断
380～450　モンスター移動、判断
460～510　ミス時の処理
520～550　ゲームオーバー処理
560～640　ラウンドクリア処理
650～880　タイトル表示

■チェックポイント
面をクリアするごとにモンスターが自分にせまってきます。

このゲームが、かんたんだという、元気な人は、410行のＩＦ RND（1）＊5>R−1　B＝ＩＮＴ（RND＊8）＊3+1を消去してください。また、モンスターが、速すぎると思う人は、390行の：A＝A+A2を：A＝A+A2＊RND（1）に変更してみてください。

追伸。さらに遅くしたい人は、：A＝A+A2＊RND（1）＊RND（1）にしてください。（エイキチ）

ポシェット裏面場
「今おふろに入っているから、あと5分くらいしたらまたかけてください」。宮後君宅に返事の催促でＴＥＬしたときのことである。ところが、その後何度電話してもうつろに呼び出し音が響くばかり、背スジに冷たいものを感じた私でした（つづく）。

MONSTER BUILDING

```
10 ' ****************************
 0 ' ***   MONSTER  BUILDING   ***
 0 ' ****************************
 0 ' ***    BY Y.MIYAUSHIRO    ***
 0 ' ****************************
 0 '
20 ' *** ショキ セッテイ  1 ***
30 DEFINT A-Z:V=53248!:V1=55296!:U$="□□□
□□□□□□□□□□□□":SPEED 0:PLAY 7
40 S=0:W=3:R=1:GOSUB 660
50 ' *** ガメンヲ ツクル ***
60 INIT "CRT:":CLS:FOR I=0 TO 24 STEP 3
70 COLOR 1:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(25,"
□");:NEXT I
80 FOR I=0 TO 24 STEP 24:LOCATE I,24:PRI
NT STRING$(25,"□□□");:NEXT I
90 LOCATE 27,24:PRINT STRING$(25,"□□□");
100 LOCATE 25,0:PRINT "□□□";:LOCATE 25,2
4:PRINT "□□□";
110 COLOR 3:LOCATE 26,23:PRINT "□";:COLO
R 7:LOCATE 26,21:PRINT "!□□P□□L□□E□□H"
120 COLOR 5:FOR I=3 TO 21 STEP 3:FOR J=0
 TO 2
130 Z=INT(RND*7+J*7+2):IF SCRN$(Z-1,I,3)
="□□□" AND SCRN$(Z,I+1,1)=" " THEN LOCAT
E Z,I:PRINT " "; ELSE 130
140 Z=INT(RND*20+2):IF SCRN$(Z-1,I+1,3)=
"   " AND SCRN$(Z,I,1)="□" THEN LOCATE Z
,I+1:PRINT "¥"; ELSE 140
150 NEXT J,I:Q=0
160 ' *** ショキ セッテイ  2 ***
170 X=1:Y=23:A=22:B=1:A2=-1:S$="  ":GOSU
B 180:GOTO 250
180 Z$="□□□□□□□□□□□□□□":X$="************"
190 COLOR 4,0:CONSOLE 0,25,28,12:PRINT X
$+Z$+"* MONSTER- *"+Z$+"* BUILDING *"+Z$
+X$
200 COLOR 6,2:LOCATE 30,22:PRINT "●BY●Y
M"
210 ' *** トクテン ナドノ ヒョウジ SUB ***
220 IF H<S THEN H=S
230 COLOR 7,0:LOCATE 29,7:PRINTUSING "HI
-SC:#####"+U$+"SCORE:#####"+U$+"KEY   :
 ##"+U$+"ROUND:   ###"+U$+"MAN   :    #";H
;S;21-Q;R;W;:INIT "CRT:":RETURN
240 ' *** ゲーム スタート ! ***
250 LOCATE X,Y:COLOR 6:PRINT "♠";
260 PLAY "C3EGCEGCEG
270 LOCATE X,Y:PRINT " ";
280 ' *** ジブンヲ ウゴカス ***
290 X1=X:Y1=Y:K=ASC(INKEY$(0))
300 IF K>27 AND K<30 THEN POKE &HC7C,156
,10:CALL &HC25
310 E=V+X+Y*40:IF X>=25 THEN 570
320 X=X+(K=29 AND PEEK(E-1)<>74)-(K=28 A
ND PEEK(E+1)<>74):BEEP 0
330 E=V+X+Y*40:IF (K=32 OR K=30) AND Y2=
<0 AND PEEK(E-40)<>74 THEN Y2=-1 ELSE IF
 PEEK(E+40)=74 THEN Y2=0 ELSE Y2=1
340 Y=Y+Y2:POKE V+X1+Y1*40,0:C$=SCRN$(X,
Y,1)
350 POKE V1+X+Y*40,96:POKE V+X+Y*40,65
360 ON INSTR("@M ",C$) GOTO 470,470,390
370 S=S+10:Q=Q+1:PLAY "E0G+C+CG":GOSUB 2
20:IF Q>21 THEN LOCATE 24,1:PRINT " □□
";
380 ' *** モンスターヲ ウゴカス ***
390 FOR I=0 TO 1:A1=A:B1=B:A=A+A2
400 POKE &HC7C,0,I*77:CALL &HC25
410 IF A=0 OR A=23 THEN A2=-A2:A=A+A2:IF
 RND(1)*5>R-1 B=INT(RND*8)*3+1 ELSE IF P
EEK(V+X+Y*40+40)=74 THEN B=Y-1 ELSE IF P
EEK(V+X+Y*40-40)=74 THEN B=Y ELSE B=INT(
RND*8)*3+1
420 COLOR 5:LOCATE A1,B1:PRINT S$+"□□□
";
430 S$=SCRN$(A,B,2)
440 COLOR 4:LOCATE A,B:PRINT "@@□□□●MM●"
;
450 IF PEEK(V+X+Y*40)=65 THEN NEXTI:GOTO
 290
460 ' *** ヤラレター ! ***
470 W=W-1:GOSUB 220
480 COLOR 4:LOCATE A,B:PRINT"@@□□□●MM●";
490 FOR I=0 TO 255:POKE &HC7C,255,I:CALL
 &HC25:POKE &HC7C,I:CALL &HC25:NEXT I
500 PLAY "R7+B4+G+EB+B2B+BB+B5R7"
510 IF W>0 THEN COLOR 5:LOCATE A,B:PRINT
 S$;"□□□  ";:POKE V+X+Y*40,0:GOTO 170
520 ' *** ゲーム オーバー ***
530 LOCATE 7,9:COLOR 7,2
540 FOR I=1 TO 9:PRINT MID$("GAME OVER",
I,1);:BEEP:NEXT I
550 PLAY "R9R":GOTO 40
560 ' *** ラウンド クリアー ***
570 COLOR 6:FOR I=Y-1 TO 22
580 LOCATE 25,I:PRINT " ";:LOCATE 25,I+1
:PRINT "♠";
590 PLAY MID$("BAGFBAGFBAGFBAGFBAGFBAGF"
,I,1)+"0":NEXT I
600 COLOR 7,2:LOCATE 7,9:PRINT "ROUND CL
EAR"
610 LOCATE 5,12:PRINT "BONUS 500 ●PTS.●"
620 COLOR,0:LOCATE 26,21:PRINT " □□ □□ □
□ □□ ";:COLOR 2:LOCATE 25,21:PRINT "♥♥";
630 R=R+1:PLAY "+C3C+D+E+FF+E+DD+CB-BAG-
G+CC+D+E+FF+E+DDAB
640 FOR I=1 TO 10:S=S+50:GOSUB 220:PLAY
"+C0+#B":NEXT I:GOTO 60
650 ' *** タイトル ヒョウジ ***
660 INIT "CRT:":CLS:COLOR 1
670 FOR I=0 TO 38 STEP 38:LOCATE I,24:PR
INT STRING$(25,"□□□");:NEXT I
680 CONSOLE 0,25,5,30:CLS:COLOR 2
690 PRINT "
700 PRINT "
710 PRINT "
720 PRINT "                              □
":COLOR 4
730 PRINT "
740 PRINT "
750 PRINT "
760 PRINT "
770 COLOR7:CONSOLE 10,15,7,33:PRINT "□";
780 PRINT "JUMP...  [SPACE]  OR";:PRINT #
0;"  [□]":PRINT
790 PRINT #0;"LEFT...[□] / RIGHT...[□]":
PRINT
800 COLOR 6:PRINT "  ♠";:COLOR 7:PRINT "
....YOU□
810 COLOR 3:PRINT "  ♠";:COLOR 7:PRINT "
....GIRL□
820 COLOR 5:PRINT "  ¥";:COLOR 7:PRINT "
....KEY□
830 COLOR 1:PRINT "  □";:COLOR 7:PRINT "
....WALL□
840 COLOR 4:PRINT "  @@□□□●MM●";:COLOR 7
,0:PRINT "...MONSTER
850 COLOR 7,1:LOCATE 22,24:PRINT "BY Y.M
IYAUSHIRO";
860 PLAY "C7-C3D4#D5-#D4C-CG3#GG#GG#GG#G
G9"
870 COLOR 6,0:LOCATE 24,16:PRINT "H●IT□□
ANY□□KEY !●"
```

2月5日発売の次号で、添削教室がひそかにねらう次のターゲットはMSXだ。MSXユーザーは注目して待て！

ポシェット裏面場

思いはさまざまにかけめぐり、眠れない夜をすごした私は翌日、もういちど催促電話をかけるつもりで編集部にやってきた。すると、宮後君の返事は朝届いていたのだった。う〜ん、それにしてもあのときの怪現象はなんだったんだろう。

忍者同士でおかしな兄弟げんか

NINJA





FOR MZ-700シリーズ ***Hu-BASIC***　　BY 宮後泰孝

```
1  DEFINTA-Y:S=0:U=0:X=1:Y=1:C=X:D=Y:E=X:
F=Y:O=11:P=11:A=37:B=21:K=A:L=B:N=A:M=B:
Z=.9:COLOR7,7:CONSOLE:CLS:CONSOLE1,22,1,
38:COLOR,0:CLS:CONSOLE24,1,0,40:CLS:CONS
OLE0,25:S$="  ↓←←  ":M$="▄▀↓←←▀▄"
2  I$=INKEY$(0):C=C+(I$="←"ANDC>1)*2-(I$=
"→"ANDC<37)*2:D=D+(I$="↑"ANDD>1)*2-(I$="
↓"ANDD<21)*2:LOCATEE,F:PRINTS$;:COLOR5:L
OCATEC,D:PRINT"┘└↓←←┐┌";:PLAY"+#B0"
3  E=C:F=D:IFI$=" "LOCATEX,Y:PRINTS$;:X=C
:Y=D:PLAY"+C0+B":IFX=O AND Y=P THENBEEP:
S=S+10:O=INT(RND(1)*19)*2+1:P=INT(RND(1)
*11)*2+1:Z=Z-.05:IFZ=.6THENZ=.9
4  COLOR1:LOCATEX,Y:PRINTM$;:IF U*2=U/2 K
=K+SGN(X-K)*2:L=L+SGN(Y-L)*2:LOCATEN,M:P
RINTS$;:COLOR3:LOCATEK,L:PRINT"┘└↓←←┐┌";
:N=K:M=L:IF RND(1)>Z LOCATEA,B:PRINTS$;:
A=K:B=L:PLAY"C0B"
5  COLOR2:LOCATEA,B:PRINTM$;:COLOR6:LOCAT
EO,P:PRINT"▲↓←←▼";:IF(X=A)*(Y=B)ELSEU=
U+1:LOCATE13,24:PRINTUSING"SCORE:    ####
";S;:GOTO2ELSE2
6  COLOR2:LOCATEX,Y:CGEN1:PRINT"╲╱↓←←╱╲":
PLAY"-C3":LOCATE10,10:COLOR7:PRINT"* GAM
E OVER *";:I$=INKEY$(1):GOTO1
```

●1画面

■変数リスト

X……寅太郎のX座標
Y……寅太郎のY座標
C……寅太郎の照準のX座標
D……寅太郎の照準のY座標
A……信之助のX座標
B……信之助のY座標
K……信之助の照準のX座標
L……信之助のY座標
O……宝石のX座標
P……宝石のY座標
S……スコア
M$……忍者のキャラクタ
H$……照準のキャラクタ

■プログラムの説明

1　初期設定、画面表示
2　寅太郎移動
3　宝石、ワープ処理
4　信之助移動
5　宝石、スコア表示と判断
6　ゲームオーバー処理

■チェックポイント

画面を最大限に利用して作った、たいへんよいゲームだと思います。ハイスコアを入れようと思いましたが、どうしても1画面に入りませんでした。

どうしても入れたいという人は1画面にかかわらず付けたしてみてください。(エイキチ)



遊び方

キミは、落ちこぼれ忍者の「中村寅太郎」くんである。(編集部注・なぜこういう名前にしたのかは不明)

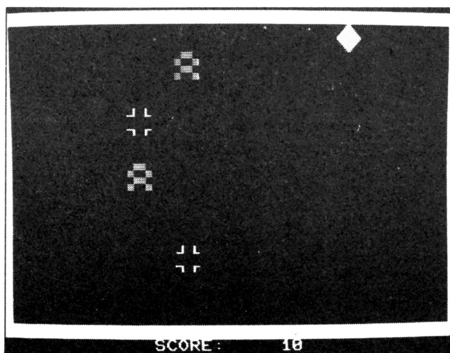
ある日、寅太郎くんは大根田村の野原に宝石が落ちているのを見つけた。当然、欲ばりな寅太郎はそれをネコババしようとするのだが、そこへ突然もうひとりの忍者が現れた。「あ、兄者(あにじゃ)！」それは兄の信之助。兄は、寅太郎を泣かしてやろうとワナを仕掛けていたのであった…… (せ、せこい！)。

青い忍者が寅太郎 (キミ)、赤い忍者が信之助。キミは、信之助から逃げながら、黄色い宝石を取っていこう。

移動の仕方は、さすが忍者！　のワープの術。カーソル・キーで水色の照準を動かし、スペース・キーを押せばその場所へワープ。信之助も同じ術で追ってくるぞ。信之助につかまったら泣かされてゲームオーバー。

再ゲームは何かキーをたたくこと。キミはいくつの宝石がひろえるかな。

■参考――'84・5、『NINJA』(M5用)



▶なんともセコいけど、楽しい兄弟忍者同士の戦い(？)

キーさばきだけでは生き残れない

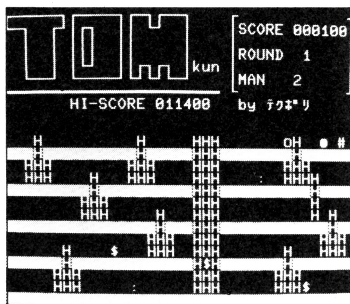
TOM kun



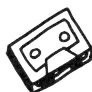


FOR MZ-2000/2200/80B MZ-1Z001 SB-5520

BY 堀沢 栄



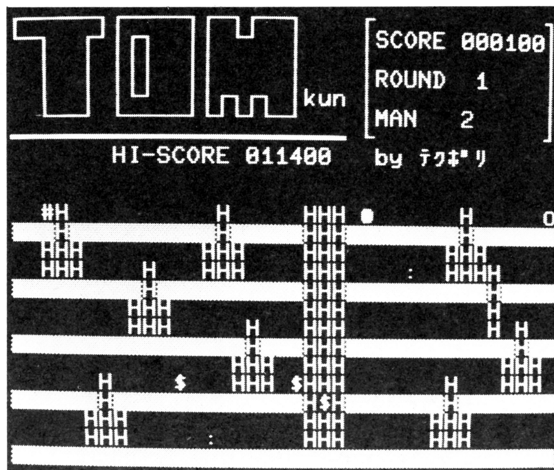
▲今、#は右から左へワープしようとしております！



遊び方

一見、よくわからない画面だけど、これがわかってくると、なかなかエキサイティングなゲームなのだ。ちょっとだけ、ロードランナーチックなところもある。

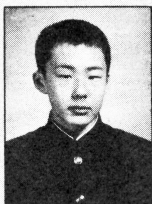
TOM kun(#)を2468のキーで操作して、画面に散らばるお金($)をひろっていこう。4個ひろえば、まずは1面クリア。面をクリアするたびに、どんどんキビシクなっていくぞ。それに敵も手ごわい。ホワイトボール(○)とブラックボール(●)が追いかけてきて、●は斜めにも動き、○は画面両端でワープしてくる。キミに与えられた技は○と同じ画面両端のワープと、ところどころにあるアタック・バー(:)。アタック・バーの右か左でスペース・キーを追すと、その方向へ猛スピードでダッシュできるのだ。敵にあたると敵がちょっとのあいだ気絶する。パズル的なおもしろさもあるゲームだぞ。



▶やりました。ほとんどどうなったかわからないワープ！

謙虚な気持ちで挫折に耐える堀沢栄くん

先日、中間テストが終わったんですが、悲惨でした。先生にはいろいろ言われるし、両親にMZを差し押さえられる日は近そうです。



でも、日曜日には、しっかりとさわってあげるつもりです。最近は挫折の連続ですがこんなときは他人のを見て勉強しておきたいな。

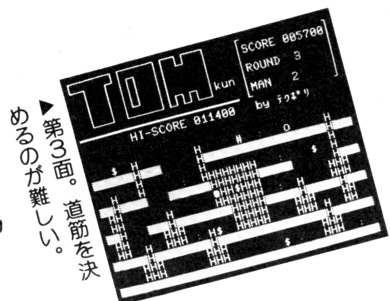
TOM kun

```
 90 DIMT$(7),V(39,22):H=0:H$="○○○":TEMPO7
 100 CONSOLEC40,S0,24,N:PRINTCHR$(6);
 110 T$(1)=" ┌──────┐┌─────┐┌─┐┌──┐"
 120 T$(2)=" └─┐  ┌─┘│┌┐   ││ └┘  │"
 130 T$(3)="   │  │  │││   ││     │"
 140 T$(4)="   │  │  │││   ││     │"
 150 T$(5)="   │  │  │└┘   ││┌┐┌┐ │kun"
 160 T$(6)="   └──┘  └─────┘└┘└┘└─┘"
 170 T$(7)=" ________________________"
 180 FORI=1TO7:PRINTTAB(7);T$(I):NEXT:PRINT:PRINT"  KEY FUNCTION  &  CHARACTERS"
:PRINT
 190 PRINT"                   ┌─┐          「#」...TOM kun
 200 PRINT"                   │8│
 210 PRINT"                   └─┘          「○」...'WhiteBall'
 220 PRINT"┌──────┐  ┌─┐      ┌─┐
 230 PRINT"│SPACE│  │4│      │6│          「●」...'BlackBall'
 240 PRINT"└──────┘  └─┘      └─┘
 250 PRINT"                   ┌─┐          「$」...money
```




1面なら楽勝だけど、2面は$が1個しかとれないよーん。直線コースでは、いくらがんばったって、追いつかれちゃうもんね。ちょこまか階段を利用して動けば、2面クリアも夢じゃない。こんな未熟なゆみを応援してくれ〜い！

```
 260 PRINT"              |2|
 270 PRINT"              └┘          「:」...Attack bar":PRINT
 280 CURSOR5,20:PRINT"Let's take back much money !!":CURSOR12,23:PRINT"HIT ANY K
EY !!!":MUSIC"E3AEAEAEDFAFAB+CB1RBRBRBA3GGA"
 290 GETK$:IFK$=""THEN290
 300 S=0:M=3:R=1:M$="EEFGFDDDEGABAAG":MU=1:U=0:PRINTCHR$(6)
 310 FORL1=0TO39:FORL2=8TO22:V(L1,L2)=0:NEXTL2,L1
 320 PRINTCHR$(6);:FORI=1TO7:PRINTT$(I):NEXT
 330 PRINTTAB(8);"HI-SCORE                by":CURSOR25,0
 340 PRINT"┌              ┐":PRINTTAB(25);"|SCORE        |":PRINTTAB(25);"|
   |":PRINTTAB(25);"|ROUND        |":PRINTTAB(25);"|             |"
 350 PRINTTAB(25);"|MAN          |":PRINTTAB(25);"└              ┘":CURSOR0,8:PRINT
SPACE$(39)
 360 ONRGOSUB900,1050,1330,900,1050,1330,900,1050,1330,900,1050,1330
 380 GOSUB880:FORL1=0TO39:FORL2=8TO22:IFV(L1,L2)=1THENCURSORL1,L2:PRINT" "
 390 NEXTL2,L1:X=10:Y=10:A=38:B=9:C=20:D=12:Q=32:W1=32:W2=32:Z1=0:Z2=0:N=0:L=0
 400 CURSORX,Y:PRINT"#":CURSORA,B:PRINT"‾":CURSORC,D:PRINTCHR$(147)
 410 FORI=1TOR
 420 R1=INT(RND(1)*38+1):R2=INT(RND(1)*15+9):IF(CHARACTER$(R1,R2)=" ")*((CHARACT
ER$(R1,R2+1)="■")+(CHARACTER$(R1,R2+1)="H"))THENCURSORR1,R2:PRINT"$";:GOTO440
 430 GOTO420
 440 NEXT:DEF KEY(8)=POKE$952,166
 450 MUSIC"+A1R+AR+AR+AR+AR":POKE$952,0
 460 E=0:G=0:IFCHARACTER$(X,Y+1)<>CHR$(31)THENIFCHARACTER$(X,Y+1)<>CHR$($48)THEN
G=1:GOTO500
 470 GETK$:IFK$=" "GOTO730
 480 E=(K$="4")-(K$="6"):G=(K$="8")-(K$="2"):IFCHARACTER$(X+E,Y+G)=CHR$(31)THENE
=0:G=0
 490 ONG+E+1GOTO510
 500 CURSORX,Y:PRINTCHR$(Q);:X=X+E:Y=Y+G:ONX+1GOSUB650:ONX-38GOSUB660:Q=ASC(CHAR
ACTER$(X,Y)):CURSORX,Y:PRINTCHR$($23);:ONQ-35GOTO1200
 510 ONZ1GOTO550:J=0:K=0:IFCHARACTER$(A,B+1)<>CHR$(31)THENIFCHARACTER$(A,B+1)<>C
HR$($48)THENJ=1:GOTO540
 520 J=(Y<B)-(Y>B):IF(CHARACTER$(A,B+J)=CHR$($48))+(CHARACTER$(A,B+J)=CHR$($23))
THEN540
 530 J=0:K=(X<A)-(X>A):IF(X-A>20)+(A-X>20)THENK=(X>A)-(X<A)
 540 IF(CHARACTER$(A+K,B+J)=CHR$(31))+(CHARACTER$(A+K,B+J)=CHR$(147))THENK=0:J=0
 545 CURSORA,B:PRINTCHR$(W1);:A=A+K:B=B+J:ONA+1GOSUB670:ONA-38GOSUB680:W1=ASC(CH
ARACTER$(A,B)):CURSORA,B:PRINTCHR$(148);:IFA=XTHENIFB=YTHEN1290
 550 ONZ2GOTO590:N=0:L=0:IFCHARACTER$(C,D+1)<>CHR$(31)THENIFCHARACTER$(C,D+1)<>C
HR$($48)THENL=1:GOTO580
 560 N=(X<C)-(X>C):L=(Y<D)-(Y>D):IFCHARACTER$(C+N,D+L)=CHR$(31)THENL=0
 570 IFCHARACTER$(C+N,D)=CHR$(31)THENN=0
 580 CURSORC,D:PRINTCHR$(W2);:C=C+N:D=D+L:ONC+1GOSUB710:ONC-38GOSUB720:W2=ASC(CH
ARACTER$(C,D)):CURSORC,D:PRINTCHR$(147);:IFC=XTHENIFD=YTHEN1290
 590 ONZ1+Z2+1GOTO610,600,600
 600 IF(RIGHT$(TI$,1)="3")+(RIGHT$(TI$,1)="6")+(RIGHT$(TI$,1)="9")THENZ1=0:Z2=0:
MUSIC"-B0-A"
 610 IFW2=148THENW2=W1
 630 ONMU-15GOSUB700
 640 MUSICMID$(M$,MU,1)+"0":MU=MU+1:GOTO460
 650 X=38:RETURN
 660 X=1:RETURN
 670 A=38:RETURN
 680 A=1:RETURN
 700 MU=1:RETURN
 710 C=38:RETURN
 720 C=1:RETURN
 730 IFCHARACTER$(X+1,Y)=CHR$($3A)THENE=-1:GOTO760
 740 IFCHARACTER$(X-1,Y)=CHR$($3A)THENE=1:GOTO760
 750 GOTO500
 760 CO=0:CURSORX-E,Y:PRINTCHR$(32)
 770 Q$=CHARACTER$(X+E,Y)
 780 IFQ$=CHR$(147)THENZ2=1:S=S+200:E=0:GOSUB890:MUSIC"A1B":GOTO510
 790 IFQ$=CHR$(148)THENZ1=1:S=S+200:E=0:GOSUB890:MUSIC"A1B":GOTO510
 800 CURSORX,Y:PRINTCHR$(Q);:X=X+E:ONX+1GOSUB650:ONX-38GOSUB660:Q=ASC(CHARACTER$
(X,Y)):CURSORX,Y:PRINTCHR$($23);
 810 IFQ=36THEN1200
 820 CO=CO+1:ONCOGOTO770,770,770,770,510
 880 CURSOR17,7:PRINTRIGHT$("00000"+STR$(H),6):TAB(29);H$:CURSOR32,3:PRINTR:CURS
OR32,5:PRINTM
 890 CURSOR32,1:PRINTRIGHT$("00000"+STR$(S),6):RETURN
 900 PRINT"                                        "
 910 PRINT"    H    :       H       HHH       H   $  "
 920 PRINT"■■■■H■■■■■■■■■■■H■■■■■■■HHH■■■■■■■H■■■■■■"
 930 PRINT"   HHH          HHH      HHH       HHH    "
 940 PRINT"   HHH    H     HHH      HHH    :  HHHH   "
 950 PRINT"■■■■■■■■■■H■■■■■■■■■■■■■HHH■■■■■■■■■H■■■■■"
 960 PRINT"          HHH            HHH          H   "
 970 PRINT"          HHH      H     HHH          H H "
 980 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■H■■■■■HHH■■■■■■■■■■■■H■■"
 990 PRINT"                 HHH     HHH          HHH "
 1000 PRINT"      H    $    HHH  HHH       H    HHH "
```



▲第3面。道筋を決めるのが難しい。

●MZ-2000系

リスト次ページに続く



ポシェット裏面場 このまえ気がついたことなんだ。みんなに教えちゃおう。ゆみとよーこで似てると一致したのだ。なんと、ジャマ森を右斜め後ろ部分から見ると、あのロス疑惑の三浦さんに似てるのだ。とくに耳と耳にかかる髪のへんが……大発見なのだ。



```
 1010 PRINT"■■■■■■H■■■■■■■■■■■■■H$H■■■■■■■H■■■■■■■"
 1020 PRINT"     HHH            HHH       HHH       "
 1030 PRINT"     HHH      :     HHH       HHH       "
 1040 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":RETURN
 1050 PRINT"                                       "
 1060 PRINT"    H               $H    :          H "
 1070 PRINT"■■■■H■■■■■■         ■H■■■■■■■    ■■■H■"
 1080 PRINT"    H        H       H        H      H "
 1090 PRINT"    H      ■■H■■■■■■■■■       ■H■■■■■■■"
 1100 PRINT"    H      HHH                H        "
 1110 PRINT"    H   H   HHH       : H     H     $  "
 1120 PRINT"■■■■H■■■H■■■■■■■■■■■■■■■■H■■■■■■■■■■■■■"
 1130 PRINT"    H   H                H             "
 1140 PRINT"    H   H         H      H  :      H   "
 1150 PRINT"■■  H   H  ■■■■■■■H■■■■■■■■■■■■■■■■H■■■"
 1160 PRINT"  $ H   H       HHH                H   "
 1170 PRINT"    H■■■■■■■■■■HHHHH               H   "
 1180 PRINT"   HHH         HHHHH               H   "
 1190 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":RETURN
 1200 V(X,Y)=1:MUSIC"+C+D":S=S+100:GOSUB890:U=U+1:IFU<R+3THENQ=32:GOTO460
 1210 MUSIC"R3AB+CBR1BRBRBRBRB3A+C+D":U=0:S=S+500+M*100:GOSUB880:IFR<12THENR=R+1
:GOTO310
 1220 CURSOR3,9:PRINTSTRING$("_",33):CURSOR4,10:PRINTSTRING$("_",31):CURSOR5,11:
PRINT"C o n g r a t u l a t i o n s":CURSOR4,12:PRINTSTRING$("_",31)
 1225 CURSOR3,13:PRINTSTRING$("_",33):FORI=1TO3:MUSIC"G0RGRGRGRGAB3+C+D+E+D+E+D+
E+F4":NEXT
 1230 IFS=<HTHEN1250
 1240 POKE$952,166:H=S:CURSOR10,15:PRINT"You set new record":CURSOR0,17:PRINTSPA
CE$(39):CURSOR12,17:INPUT"Your name ";H$:H$=LEFT$(H$,10):CURSOR29,7
 1250 PRINTSPACE$(10):GOSUB880:CURSOR11,19:PRINT"STOP       'E' KEY":CURSOR11,21:
PRINT"REPLAY    OTHER KEYS"
 1260 GETK$:IFK$="E"THENPOKE$952,166:PRINTCHR$(6):END
 1270 IFK$=""THEN1260
 1280 GOTO 300
 1290 M=M-1:MUSIC"C3-B-AR6":GOSUB880:IFM>0GOTO320
 1300 CURSOR7,10:PRINT"┌─┐┌─┐┌┬┬┐┌─  ┌─┐┬ ┬┌─ ┌─┐"
 1310 CURSOR7,11:PRINT"│┐├─┤│││├─  │ ││ │├─ ├┬┘"
 1320 CURSOR7,12:PRINT"└─┘┴ ┴┴┴┴└─  └─┘└─┘└─ ┴└─":MUSIC"D3C-B-A-G-F1R-FR-FR-FR-F
 1330 PRINT"                                       "
 1340 PRINT"      H        H         :         H   "
 1350 PRINT"■■■■■■H■■■■    H■■■■■■■■■■■■■■■■■■■H■■■"
 1360 PRINT"      H        H                   H   "
 1370 PRINT"  H   H     :  HHHHHHHH    :    $  H   "
 1380 PRINT"■H■■■■■   ■■■■■■HHHHHHH■■■■■■      H■■■"
 1390 PRINT" HH             HHH$HHH           HHH  "
 1400 PRINT" HH       H     HHHHHHH   :  H    HHH  "
 1410 PRINT"■■H   ■■■H■■■■■■■■■HHHHH■■■■■H■■■■■H■■■"
 1420 PRINT" HH      HHH         HHHHH    HHH    HH "
 1430 PRINT" HH   H  HHH : H     HHHHH    HHH H  HH "
 1440 PRINT"■■■■■H■■■■■■■■H■■■■■■■■■■■■■■■■■H■■■■■■"
 1450 PRINT"    HHH      HHH               HHH     "
 1460 PRINT"    HHH      HHH        $      HHH  :  "
 1470 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":RETURN
```

楽しくってわかりやすいプログラム満載！プログラムポシェット第6号は、定価330円で2月5日発売！

■変数リスト

H……ハイスコア
H$……ハイスコア保持者
K$……キー入力
S……スコア
M……TOM kunの数
MU……BGMのカウンター
M$……BGMのデータ
V(,) ……固定して置かれたお金の座標
X……TOM kunのX座標
Y……TOM kunのY座標
Q……TOM kunの消去用
E……TOM kunのX座標増分
G……TOM kunのY座標増分
A……White BallのX座標
B……White BallのY座標
W1……White Ball消去用
K……White BallのX座標増分
J……White BallのY座標増分
C……Black BallのX座標
D……Black BallのY座標
N……Black BallのX座標増分
L……Black BallのY座標増分
R……ラウンド数
T$( )……タイトル文字

■プログラムの説明

90～170　初期設定
180～290　タイトルデモ
300～450　変数初期化、画面作成
460～500　TOM kun移動
510～545　White Ball移動
550～580　Black Ball移動
590～600　Ballの復活
610　Ballが重なった場合の処理
630～640　BGM
650～720　ワープ処理
730～820　Attack barの処理
880～890　スコア等の表示
900～1190　画面1、2
1200～1280　面クリア、ゲームオーバーの処理
1290～1320　ゲームオーバー表示
1330～1470　画面3

■チェックポイント

慣れないうちは、アタックバーの使い方が難かしいと思いますが、高得点をねらうには、このアタックバーとワープをうまく使いこなさなければなりません。TOM kunの人数を増やすのは、100行のM=3の数値をかえてください。

また、画面を自分で作りなおすのも、おもしろいでしょう。

全部で12ラウンドありますのでがんばってください！

ところで、プリンタの都合でもともとチェッカーフラッグだったキャラクタを黒四角にしてリストを出しています。打ち込むときは、黒四角をすべて、チェッカーフラッグ(CHR$(31)のキャラクタ)にしてください。(エイキチ)

ポシェット裏面場 編集部では、禁煙パイポを吸ったあとの1服が大好評。勧煙パイポともいえるこの恐怖のシロモノは、ついに編集室にカスミをかけるほど、各自のタバコ消費量を上げた。実はこの原稿を書く手もかすんでいるのだ。

足で探って宝物を掘りあてろ！

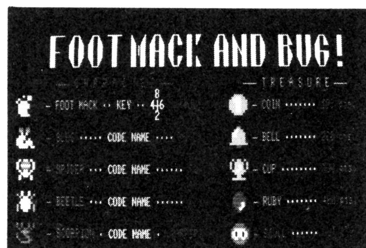
FOOT MACK & BUG





FOR PASOPIA(7)

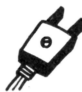
BY 蛇夢



▲なかなか楽しそうな宝探しのキャラクタ総登場。

ナイコン族なのにこれで2本目、蛇夢くん

私はいまだにナイコン族。てなわけでPASOPIAのプログラムも当分作れず、残りはショートプログラムが1本のみ。落ち着いたら送るつもりです（どうせ没だろうけど）。最後にこれだけは言わせてください。潔くん、だみあんくん、元気してますか。



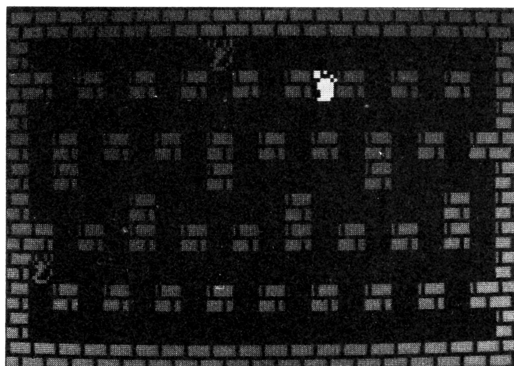
遊び方

足あとのフットマックを[2][4][6][8]で操作して、迷路のなかを足探り（？）しながら、宝物を見つけ出していく、ちょっと変わった宝探しゲーム。

とにかく、カンで歩いていくと、ピーッと鳴ったところに何かが埋められている。そこで、スペース・キーを押すと掘り出すことができるのだけど……、宝物ばかりとは限らない。スタート画面で紹介されているドクロ・マークだったら、1人アウト。宝物ならそれぞれの得点がプラスされる。宝を3個掘り出すと1面クリアで次の面へ。

面の形は4パターン、ジャマをするバグは4種類。これがそれぞれランダムに組みあわされて出てくるので、次の面がどんな面かわからないところがおもしろい。もちろん、バグにつかまったらアウトだから気をつけようね。

ところで、このゲームにも隠れキャラあり、ヒントだけ教えちゃおう。それは、壁のなかにあります！

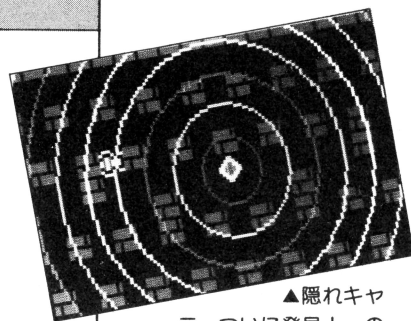


▲ペタッペタッ。足探りで埋もれた宝を探していく。

FOOT MACK & BUG

```
10 CLEAR:RANDOMIZE TIME:SCREEN 1:WIDTH 80:COLOR 7,0:CLS
20 H=0:DIM MX(1),MY(1),F(1),DA(19,11)
30 GOSUB 850
40 S=0:M=5
50 FO=1:SS=0:CLS:FOR I=0 TO 19:FOR J=0 TO 11:DA(I,J)=0:NEXT:NEXT:SOUND 82,4
60 F(0)=1:F(1)=1
70 Q=RND(1)*4
80 IF Q<1.8 THEN RESTORE 1310 ELSE IF Q>=1.8 AND Q<2.8 THEN RESTORE 1340 ELSE IF
 Q>=2.8 AND Q<3.5 THEN RESTORE 1370 ELSE RESTORE 1400
90 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 19:READ A:DA(I,J)=A:IF A=0 THEN 100 ELSE XS=I*8:YS=J
*8+2:GOSUB 840
100 NEXT:NEXT
110 R=INT(RND(1)*4+1)
120 FOR I=0 TO 1
130 GOSUB 400:MX(I)=XX:MY(I)=YY
140 NEXT
150 GOSUB 400:IF XX=MX(0) OR XX=MX(1) OR YY=MY(0) OR YY=MY(1) THEN 150 ELSE X=XX
:Y=YY
160 FOR I=2 TO 6:GOSUB 400:DA(XX,YY)=I:NEXT
170 XX=INT(RND(1)*20):YY=INT(RND(1)*12):IF DA(XX,YY)=1 THEN DA(XX,YY)=7 ELSE 170
180 XS=X*8:YS=Y*8+2:GOSUB 450
190 FOR I=0 TO 1:XS=MX(I)*8:YS=MY(I)*8+2:ON R GOSUB 530,610,650,730:NEXT
200 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 14 STEP 2:SOUND 82-J,2:SOUND 0,1:NEXT:NEXT
210 FOR B=0 TO 1
220 X1=0:Y1=0:OUT 48,127:K=INP(49)
230 IF K=&HFB THEN X1=0:Y1=1:FO=3 ELSE IF K=&HEF THEN X1=-1:Y1=0:FO=2 ELSE IF K=
&HBF THEN X1=1:Y1=0:FO=4 ELSE IF K=&HFE THEN X1=0:Y1=-1:FO=1 ELSE IF K=&H7F THEN
 360 ELSE 300
240 IF DA(X+X1,Y+Y1)=1 THEN 300 ELSE LINE(X*8,Y*8+2)-(X*8+7,Y*8+9),0,BF:X=X+X1:Y
=Y+Y1:XS=X*8:YS=Y*8+2:ON FO GOSUB 450,470,490,510
250 SOUND 80,1:SOUND 74,1
260 IF X=MX(0) AND Y=MY(0) OR X=MX(1) AND Y=MY(1) THEN GOSUB 1430:IF M=0 THEN 11
00 ELSE 50
```

リスト次ページに続く



▲隠れキャラ、ついに発見！ の感動的画面。



とつぜん赤いのがパッと現れて、足マークと重なっちゃうと死んでしまうんだけど、この赤いやつは予知できないからオソロシイのだ。どくろを見つけてしまったときの光線の色がもっときれいだったら、すごーくいいと思うなぁー。

■変数リスト

H……ハイスコア
S……スコア
X, Y……フットマックの座標
X1, Y1……フットマックの移動の際の増分
M……フットマックの残り数
FO……フットマックの向き
MX( ),MY( )……モンスターの座標
X2, Y2……モンスターの移動の際の増分
R……モンスターの種類
F( )……モンスターの向き
DA( )……仮想V-RAM（そこになにがあるか）
XS,YS……各キャラクタを表示する時の座標
XX,YY……乱数による各キャラクタの初期座標
A……迷路のデータ読み込み用
Q……迷路の種類
SS……取った宝の数
K……キースキャン用

■プログラムの説明

10～60	初期設定
70～100	画面作成
110～200	各キャラクタ座標決定、表示
210	メインルーチンの頭（動かすモンスターの指定）
220～250	キースキャンとフットマックの移動
260～280	何かにあたったか？
290	面クリアかの判断
300～350	モンスターの移動、メインルーチン頭へ
360～370	穴を掘る、宝が出たときの処理
380～390	SKULLを掘った、ゲームオーバー判断
400	各種キャラクタ、初期座標決めサブルーチン
410～440	モンスターの向きにより、各表示ルーチンに飛ばす
450～840	各キャラクタ表示サブルーチン

キミの投稿プログラムやお便り、イラストなどどんどん送ってね。次号プログラムポシェットは2月5日発売！

FOOT MACK & BUGのつづき

```
270 IF DA(X,Y)=7 THEN 1040 ELSE IF DA(X,Y) THEN FOR I=0 TO 3:FOR J=80 TO 60 STEP
 -3:SOUND J-2,1:NEXT:NEXT
280 GOTO 300
290 DA(X,Y)=0:IF SS=3 THEN LOCATE 26,10:PRINT CHR$(&HFD);"[ R O U N D   C L E A
R ] ";:FOR U=0 TO 300:SOUND 70,1:NEXT:GOTO 50
300 ON R GOSUB 1180,1200,1250,1300
310 LINE(MX(B)*8,MY(B)*8+2)-(MX(B)*8+7,MY(B)*8+9),0,BF
320 IF R=4 THEN MX(B)=X2:MY(B)=Y2 ELSE MX(B)=MX(B)+X2:MY(B)=MY(B)+Y2
330 XS=MX(B)*8:YS=MY(B)*8+2:ON R GOSUB 410,420,430,440
340 IF X=MX(B) AND Y=MY(B) THEN GOSUB 1430:IF M=0 THEN 1100 ELSE 50
350 NEXT:GOTO 210
360 IF DA(X,Y)<2 THEN 300 ELSE XS=X*8:YS=Y*8+2:LINE(XS,YS)-(XS+7,YS+7),0,BF:ON D
A(X,Y)-1 GOSUB 750,760,770,790,800,820:IF DA(X,Y)=6 THEN 380 ELSE S=S+(DA(X,Y)-1
)*100:SS=SS+1
370 FOR I=0 TO 30:SOUND INT(RND(1)*30+50),2:NEXT:GOTO 290
380 FOR I=0 TO 20:LINE(X*8+4,Y*8+6)-(INT(RND(1)*160),INT(RND(1)*100)),INT(RND(1)
*7+1):SOUND 80,3:NEXT
390 M=M-1:IF M=0 THEN 1100 ELSE 50
400 XX=INT(RND(1)*18+1):YY=INT(RND(1)*10+1):IF DA(XX,YY) THEN 400 ELSE RETURN
410 ON F(B) GOSUB 530,550,530,550:RETURN
420 ON F(B) GOSUB 570,590,610,630:RETURN
430 ON F(B) GOSUB 650,670,690,710:RETURN
440 GOSUB 730:RETURN
450 LINE(XS+1,YS+2)-(XS+5,YS+7),6,BF:LINE(XS+5,YS)-(XS+6,YS+1),6,BF:LINE(XS+5,YS
+5)-(XS+5,YS+6),0
460 PSET(XS+3,YS),6:PSET(XS+1,YS+1),6:PSET(XS,YS+2),6:PRESET(XS+1,YS+2):PRESET(X
S+1,YS+7):PRESET(XS+5,YS+2):RETURN
470 LINE(XS+2,YS+1)-(XS+7,YS+5),6,BF:LINE(XS,YS+5)-(XS+1,YS+6),6,BF:LINE(XS+5,YS
+5)-(XS+6,YS+5),0
480  PSET(XS+2,YS),6:PSET(XS+1,YS+1),6:PSET(XS,YS+3),6:PRESET(XS+2,YS+1):PRESET(
XS+2,YS+5):PRESET(XS+7,YS+1):RETURN
490 LINE(XS+2,YS)-(XS+6,YS+5),6,BF:LINE(XS+1,YS+6)-(XS+2,YS+7),6,BF:LINE(XS+2,YS
+1)-(XS+2,YS+2),0
500 PSET(XS+4,YS+7),6:PSET(XS+6,YS+6),6:PSET(XS+7,YS+5),6:PRESET(XS+6,YS):PRESET
(XS+2,YS+5):PRESET(XS+6,YS+5):RETURN
510 LINE(XS,YS+1)-(XS+5,YS+5),6,BF:LINE(XS+6,YS+5)-(XS+7,YS+6),6,BF:LINE(XS+1,YS
+5)-(XS+2,YS+5),0
520 PSET(XS+5,YS),6:PSET(XS+6,YS+1),6:PSET(XS+7,YS+3),6:PRESET(XS,YS+1):PRESET(X
S+5,YS+1):PRESET(XS+5,YS+5):RETURN
530 LINE(XS+1,YS)-(XS+2,YS+1),4,BF:LINE(XS+4,YS)-(XS+5,YS+1),4,BF:LINE(XS,YS+3)-
(XS+1,YS+7),6,BF:LINE(XS+2,YS+2)-(XS+4,YS+7),6,BF:LINE(XS+5,YS+4)-(XS+6,YS+7),6,
BF:LINE(XS+4,YS+3)-(XS+4,YS+4),0
540 PSET(XS+7,YS+7),6:PRESET(XS,YS+3):PRESET(XS,YS+7):PRESET(XS+3,YS+2):PRESET(X
S+3,YS+5):PRESET(XS+5,YS+7):PRESET(XS+6,YS+4):RETURN
550 LINE(XS+2,YS)-(XS+3,YS+1),4,BF:LINE(XS+5,YS)-(XS+6,YS+1),4,BF:LINE(XS+6,YS+3
)-(XS+7,YS+7),6,BF:LINE(XS+3,YS+2)-(XS+5,YS+7),6,BF:LINE(XS+1,YS+4)-(XS+2,YS+7),
6,BF:LINE(XS+3,YS+3)-(XS+3,YS+4),0
560 PSET(XS,YS+7),6:PRESET(XS+7,YS+3):PRESET(XS+7,YS+7):PRESET(XS+4,YS+2):PRESET
(XS+4,YS+5):PRESET(XS+2,YS+7):PRESET(XS+1,YS+4):RETURN
570 LINE(XS+1,YS)-(XS+1,YS+1),3:LINE(XS+6,YS)-(XS+6,YS+1),3:LINE(XS,YS+4)-(XS,YS
+6),3:LINE(XS+7,YS+4)-(XS+7,YS+6),3:LINE(XS+1,YS+7)-(XS+6,YS+7),3:LINE(XS+3,YS+1
)-(XS+4,YS+3),3,BF
580 LINE(XS+1,YS+3)-(XS+2,YS+2),3:LINE(XS+5,YS+2)-(XS+6,YS+3),3:LINE(XS+2,YS+4)-
(XS+5,YS+6),2,BF:LINE(XS+2,YS+5)-(XS+5,YS+5),3:PRESET(XS+2,YS+7):PRESET(XS+5,YS+
7):RETURN
590 LINE(XS,YS+1)-(XS+1,YS+1),3:LINE(XS,YS+6)-(XS+1,YS+6),3:LINE(XS+4,YS)-(XS+6,
YS),3:LINE(XS+4,YS+7)-(XS+6,YS+7),3:LINE(XS+7,YS+1)-(XS+7,YS+6),3:LINE(XS+1,YS+3
)-(XS+3,YS+4),3,BF
600 LINE(XS+2,YS+2)-(XS+3,YS+1),3:LINE(XS+2,YS+5)-(XS+3,YS+6),3:LINE(XS+4,YS+2)-
(XS+6,YS+5),2,BF:LINE(XS+5,YS+2)-(XS+5,YS+5),3:PRESET(XS+7,YS+2):PRESET(XS+7,YS+
5):RETURN
610 LINE(XS+1,YS+6)-(XS+1,YS+7),3:LINE(XS+6,YS+6)-(XS+6,YS+7),3:LINE(XS,YS+1)-(X
S,YS+3),3:LINE(XS+7,YS+1)-(XS+7,YS+3),3:LINE(XS+1,YS)-(XS+6,YS),3:LINE(XS+3,YS+4
)-(XS+4,YS+6),3,BF
620 LINE(XS+1,YS+4)-(XS+2,YS+5),3:LINE(XS+5,YS+5)-(XS+6,YS+4),3:LINE(XS+2,YS+1)-
(XS+5,YS+3),2,BF:LINE(XS+2,YS+2)-(XS+5,YS+2),3:PRESET(XS+2,YS):PRESET(XS+5,YS):R
ETURN
630 LINE(XS+6,YS+1)-(XS+7,YS+1),3:LINE(XS+6,YS+6)-(XS+7,YS+6),3:LINE(XS+1,YS)-(X
S+3,YS),3:LINE(XS+1,YS+7)-(XS+3,YS+7),3:LINE(XS,YS+1)-(XS,YS+6),3:LINE(XS+4,YS+3
)-(XS+6,YS+4),3,BF
640 LINE(XS+4,YS+1)-(XS+5,YS+2),3:LINE(XS+4,YS+6)-(XS+5,YS+5),3:LINE(XS+1,YS+2)-
(XS+3,YS+5),2,BF:LINE(XS+2,YS+2)-(XS+2,YS+5),3:PRESET(XS,YS+2):PRESET(XS,YS+5):R
ETURN
650 LINE(XS+2,YS)-(XS+5,YS+7),5,BF:LINE(XS+4,YS)-(XS+2,YS+2),0:LINE(XS+3,YS)-(XS
+5,YS+2),0:LINE(XS+4,YS+4)-(XS+4,YS+5),7:LINE(XS,YS+1)-(XS+1,YS+2),4:LINE(XS+7,Y
S+1)-(XS+6,YS+2),4
660 LINE(XS,YS+5)-(XS,YS+7),4:LINE(XS+7,YS+5)-(XS+7,YS+7),4:PSET(XS+1,YS+4),4:PS
ET(XS+6,YS+4),4:PRESET(XS+2,YS+7):PRESET(XS+5,YS+7):RETURN
670 LINE(XS,YS+2)-(XS+7,YS+5),5,BF:LINE(XS,YS+3)-(XS+2,YS+5),0:LINE(XS,YS+4)-(XS
+2,YS+2),0:LINE(XS+4,YS+3)-(XS+5,YS+3),7:LINE(XS+1,YS+7)-(XS+2,YS+6),4:LINE(XS+1
,YS)-(XS+2,YS+1),4
680 LINE(XS+5,YS)-(XS+7,YS),4:LINE(XS+5,YS+7)-(XS+7,YS+7),4:PSET(XS+4,YS+1),4:PS
ET(XS+4,YS+6),4:PRESET(XS+7,YS+2):PRESET(XS+7,YS+5):RETURN
690 LINE(XS+2,YS)-(XS+5,YS+7),5,BF:LINE(XS+4,YS+7)-(XS+2,YS+5),0:LINE(XS+3,YS+7)
-(XS+5,YS+5),0:LINE(XS+3,YS+2)-(XS+3,YS+3),7:LINE(XS,YS+6)-(XS+1,YS+5),4:LINE(XS
+6,YS+5)-(XS+7,YS+6),4
700 LINE(XS,YS)-(XS,YS+2),4:LINE(XS+7,YS)-(XS+7,YS+2),4:PSET(XS+1,YS+3),4:PSET(X
S+6,YS+3),4:PRESET(XS+2,YS):PRESET(XS+5,YS):RETURN
710 LINE(XS,YS+2)-(XS+7,YS+5),5,BF:LINE(XS+5,YS+2)-(XS+7,YS+4),0:LINE(XS+5,YS+5)
-(XS+7,YS+3),0:LINE(XS+2,YS+4)-(XS+3,YS+4),7:LINE(XS+5,YS+1)-(XS+6,YS),4:LINE(XS
+5,YS+6)-(XS+6,YS+7),4
720 LINE(XS,YS)-(XS+2,YS),4:LINE(XS,YS+7)-(XS+2,YS+7),4:PSET(XS+3,YS+1),4:PSET(X
S+3,YS+6),4:PRESET(XS,YS+2):PRESET(XS,YS+5):RETURN
730 LINE(XS,YS)-(XS+2,YS+1),2,BF:LINE(XS+5,YS)-(XS+7,YS+1),2,BF:LINE(XS+1,YS)-(X
S+1,YS+1),0:LINE(XS+6,YS)-(XS+6,YS+1),0:LINE(XS+1,YS+2)-(XS+5,YS+6),2:LINE(XS+4,
YS+4)-(XS+6,YS+6),2
740 LINE(XS+3,YS+2)-(XS+6,YS+3),2,BF:LINE(XS+5,YS+2)-(XS+6,YS+3),0:LINE(XS,YS+4)
-(XS,YS+5),2:LINE(XS+2,YS+7)-(XS+5,YS+7),2:PSET(XS+1,YS+6),2:RETURN
750 LINE(XS,YS+1)-(XS+1,YS+6),6,BF:LINE(XS+6,YS+1)-(XS+7,YS+6),6,BF:LINE(XS+2,YS
)-(XS+5,YS+7),6,BF:LINE(XS+3,YS+1)-(XS+4,YS+6),7,BF:PSET(XS+2,YS+2),7:PRESET(XS,
YS+1):PRESET(XS,YS+6):PRESET(XS+7,YS+1):PRESET(XS+7,YS+6):RETURN
760 LINE(XS+2,YS)-(XS+5,YS+1),6,BF:LINE(XS+1,YS+2)-(XS+6,YS+5),6,BF:LINE(XS,YS+6
)-(XS+7,YS+6),6:LINE(XS+3,YS+7)-(XS+4,YS+7),4:LINE(XS+2,YS+2)-(XS+2,YS+3),7:LINE
(XS+2,YS)-(XS+1,YS+1),0:LINE(XS+5,YS)-(XS+6,YS+1),0:PSET(XS+3,YS+1),7:RETURN
770 LINE(XS,YS+1)-(XS,YS+3),6:LINE(XS+7,YS+1)-(XS+7,YS+3),6:LINE(XS+1,YS)-(XS+6,
YS+7),6,BF:LINE(XS+1,YS+1)-(XS+1,YS+6),0:LINE(XS+6,YS+1)-(XS+6,YS+6),0:LINE(XS+4
,YS+2)-(XS+4,YS+3),7
780 PSET(XS+1,YS+4),6:PSET(XS+6,YS+4),6:PSET(XS+3,YS+4),7:PRESET(XS+2,YS):PRESET
(XS+2,YS+6):PRESET(XS+5,YS):PRESET(XS+5,YS+6):RETURN
790 LINE(XS+1,YS+1)-(XS+2,YS+6),2,BF:LINE(XS+5,YS+1)-(XS+6,YS+6),2,BF:LINE(XS+3,
YS)-(XS+4,YS+7),2,BF:LINE(XS+5,YS+4)-(XS+5,YS+5),7:PSET(XS+4,YS+6),7:PRESET(XS+1
,YS+1):PRESET(XS+1,YS+6):PRESET(XS+6,YS+1):PRESET(XS+6,YS+6):RETURN
800 LINE(XS,YS+1)-(XS+1,YS+6),4,BF:LINE(XS+6,YS+1)-(XS+7,YS+6),4,BF:LINE(XS+2,YS
)-(XS+5,YS+7),4,BF:LINE(XS+1,YS+2)-(XS+6,YS+4),7,BF:LINE(XS+2,YS+3)-(XS+2,YS+4),
0:LINE(XS+5,YS+3)-(XS+5,YS+4),0
810 PSET(XS+1,YS+2),4:PSET(XS+6,YS+2),4:PSET(XS+2,YS+5),7:PSET(XS+5,YS+5),7:PRES
ET(XS,YS+1):PRESET(XS,YS+6):PRESET(XS+7,YS+1):PRESET(XS+7,YS+6):RETURN
820 LINE(XS+3,YS)-(XS,YS+3),6:LINE(XS,YS+4)-(XS+3,YS+7),6:LINE(XS+4,YS+7)-(XS+7,
YS+4),6:LINE(XS+7,YS+3)-(XS+4,YS),6:LINE(XS+3,YS+1)-(XS+1,YS+3),5:LINE(XS+1,YS+4
)-(XS+3,YS+6),5:LINE(XS+4,YS+6)-(XS+6,YS+4),5
830 LINE(XS+6,YS+3)-(XS+4,YS+1),5:LINE(XS+3,YS+2)-(XS+2,YS+3),4:LINE(XS+2,YS+4)-
(XS+3,YS+5),4:LINE(XS+5,YS+3)-(XS+4,YS+2),4:LINE(XS+5,YS+3)-(XS+4,YS+2),4:LINE(X
S+3,YS+3)-(XS+4,YS+4),2,BF:RETURN
```


ポシェット裏面場

編集部には、変わった人がたくさんいるんだけど、その１人を紹介しまーす。まずあのタバスコを思い出してほしい。あのびんに半分ぐらい残っていたタバスコをストローで飲んでしまったという人がいるんです。さあそれは誰でしょう？

```
840 LINE(XS,YS)-(XS+7,YS+6),2,BF:LINE(XS,YS+3)-(XS+7,YS+3),0:LINE(XS+6,YS)-(XS+6
,YS+3),0:LINE(XS+2,YS+4)-(XS+2,YS+6),0:RETURN
850 CLS
860 FOR I=1 TO 7:COLOR I
870 LOCATE 10,2:PRINT"[graphic characters]";
880 LOCATE 10,3:PRINT"[graphic characters]";
890 LOCATE 10,4:PRINT"[graphic characters]";:NEXT
900 LOCATE 10,6:PRINT CHR$(&HFC);"—— C H A R A C T E R ——";
910 XS=5:YS=30:GOSUB 450:LOCATE 8,8:PRINT CHR$(&HFE);"- FOOT MACK";CHR$(&HFB);"・
・ KEY ・・";CHR$(&HFF);"4+6";CHR$(&HFC);"  (YOU)";:LOCATE 31,7:PRINT CHR$(&HFF);"8
";:LOCATE 31,9:PRINT CHR$(&HFF);"2";
920 YS=42:GOSUB 530:LOCATE 8,11:PRINT CHR$(&HFC);"- SLUG";CHR$(&HFD);"・・・・・ CODE
 NAME ・・・・";CHR$(&HFA);"(RND)";
930 YS=54:GOSUB 610:LOCATE 8,14:PRINT CHR$(&HFC);"- SPIDER";CHR$(&HFD);"・・・ CODE
 NAME ・・・・・・";CHR$(&HFA);"(Y)";
940 YS=66:GOSUB 650:LOCATE 8,17:PRINT CHR$(&HFC);"- BEETLE";CHR$(&HFD);"・・・ CODE
 NAME ・・・・・・";CHR$(&HFA);"(X)";
950 YS=78:GOSUB 730:LOCATE 8,20:PRINT CHR$(&HFC);"- SCORPION";CHR$(&HFD);"・ CODE
 NAME ・";CHR$(&HFA);"(WARPER)";
960 LOCATE 50,6:PRINT CHR$(&HFE);"—— T R E A S U R E ——";
970 XS=96:YS=30:GOSUB 750:LOCATE 52,8:PRINT CHR$(&HFE);"- COIN";CHR$(&HFF);"・・・・
・・・";CHR$(&HFC);"100 pts.";
980 YS=42:GOSUB 760:LOCATE 52,11:PRINT CHR$(&HFE);"- BELL";CHR$(&HFF);"・・・・・・・";
CHR$(&HFC);"200 pts.";
990 YS=54:GOSUB 770:LOCATE 52,14:PRINT CHR$(&HFE);"- CUP";CHR$(&HFF);"・・・・・・・・";
CHR$(&HFC);"300 pts.";
1000 YS=66:GOSUB 790:LOCATE 52,17:PRINT CHR$(&HFE);"- RUBY";CHR$(&HFF);"・・・・・・・"
;CHR$(&HFC);"400 pts.";
1010 YS=78:GOSUB 800:LOCATE 52,20:PRINT CHR$(&HFC);"- SCULL";CHR$(&HFD);"・・・・・・"
;CHR$(&HFA);"OUT !!!";
1020 COLOR INT(RND(1)*7+1):LOCATE 11,23:PRINT"P U S H  [ R E T U R N ]  K E Y  T
 O  G A M E  S T A R T !";:SOUND 82,2
1030 FOR I=0 TO 100:IF INKEY$<>CHR$(13) THEN NEXT:GOTO 1020 ELSE RETURN
1040 XS=X*8:YS=Y*8+2:LINE(XS,YS)-(XS+7,YS+7),0,BF:GOSUB 820
1050 FOR J=10 TO 150 STEP 10:CIRCLE(X*8+4,Y*8+6),J,INT(RND(1)*7+1):SOUND 82,2:NE
XT
1060 CLS:LOCATE 15,6:PRINT CHR$(&HFA);"S E C R E T  T R E A S U R E ' S  P O W E
 R ";:LOCATE 30,10:PRINT CHR$(&HFE);"B O N U S  ";
1070 FOR I=0 TO 2000 STEP 10:LOCATE 42,10:PRINT CHR$(&HFB);:PRINT USING "####";I
;:SOUND 82,3:NEXT
1080 S=S+2000:FOR I=0 TO 10:COLOR INT(RND(1)*7+1):LOCATE 18,17:PRINT"——  C O N
G R A T U L A T I O N S !  ——";:NEXT
1090 LOCATE 25,20:PRINT CHR$(&HFF);"R O U N D  C L E A R";:FOR I=0 TO 1000:NEXT:
GOTO 50
1100 CLS:LOCATE 13,3:COLOR INT(RND(1)*7+1):PRINT"[graphic characters]";:LOCATE 13,4:PRINT"[graphic characters]";:LOCATE 13,5:PRINT"[graphic characters]";
1110 IF S>H THEN H=S
1120 LOCATE 22,7:PRINT CHR$(&HFE);"Y O U R   S C O R E";:PRINT CHR$(&HFC);:FOR I
=0 TO S STEP 10:LOCATE 46,7:PRINT USING"#######";I:SOUND 79,2:NEXT
1130 LOCATE 22,10:PRINT CHR$(&HFF);"H I G H   S C O R E";:PRINT CHR$(&HF9);:FOR
I=0 TO H STEP 10:LOCATE 46,10:PRINT USING"#######";I:SOUND 79,2:NEXT
1140 IF S=H AND S<>0 THEN FOR I=0 TO 20:COLOR INT(RND(1)*7+1):LOCATE 1,13:PRINT"
— C O N G R A T U L A T I O N S !   Y O U  M A D E  H I G H  S C O R E ! ——";:
NEXT
1150 LOCATE 9,16:PRINT CHR$(&HFB);"● ORIGINAL PROGRAM NUMBER 10 ●";"      ";CHR$
(&HFF);"○ PROGRAMMING BY MIO ○";
1160 COLOR INT(RND(1)*7+1):LOCATE 10,23:PRINT" P U S H  [ R E T U R N ]  K E Y
T O  N E X T  S T A R T !";:SOUND 80,2
1170 FOR I=0 TO 100:IF INKEY$=CHR$(13) THEN 30 ELSE NEXT:GOTO 1160
1180 X2=INT(RND(1)*3-1):Y2=INT(RND(1)*3-1):IF DA(MX(B)+X2,MY(B)+Y2)=1 OR DA(MX(B
)+X2,MY(B)+Y2)=7 OR X2+Y2=0 THEN 1180 ELSE IF X2=-1 THEN F(B)=1 ELSE IF X2=1 THE
N F(B)=4 ELSE IF Y2=1 THEN F(B)=3 ELSE F(B)=2
1190 RETURN
1200 IF X=MX(B) THEN X2=0:Y2=(Y<MY(B))-(Y>MY(B)) ELSE 1220
1210 IF DA(MX(B)+X2,MY(B)+Y2)<>1 AND DA(MX(B)+X2,MY(B)+Y2)<>7 THEN 1230
1220 X2=INT(RND(1)*3-1):Y2=INT(RND(1)*3-1):IF DA(MX(B)+X2,MY(B)+Y2)=1 OR DA(MX(B
)+X2,MY(B)+Y2)=7 OR X2+Y2=0 THEN 1220
1230 IF X2=-1 THEN F(B)=2 ELSE IF X2=1 THEN F(B)=4 ELSE IF Y2=1 THEN F(B)=3 ELSE
 F(B)=1
1240 RETURN
1250 IF MY(B)=Y THEN Y2=0:X2=(X<MX(B)) (X>MX(B)) ELSE 1270
1260 IF DA(MX(B)+X2,MY(B)+Y2)<>1 AND DA MX(B)+X2,MY(B)+Y2)<>7 THEN 1280
1270 X2=INT(RND(1)*3-1):Y2=INT(RND(1)*3-1):IF DA(MX(B)+X2,MY(B)+Y2)=1 OR DA(MX(B
)+X2,MY(B)+Y2)=7 OR X2+Y2=0 THEN 1270
1280 IF X2=-1 THEN F(B)=2 ELSE IF X2=1 THEN F(B)=4 ELSE IF Y2=1 THEN F(B)=3 ELSE
 F(B)=1
1290 RETURN
1300 X2=INT(RND(1)*18+1):Y2=INT(RND(1)*10+1):IF DA(X2,Y2)=1 OR DA(X2,Y2)=7 THEN
1300 ELSE RETURN
1310 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,1
1320 DATA 1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,
0,0,1,0,1,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,
0,1,0,1,1
1330 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,
1,0,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1
1340 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,
1,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,1,1,0,1,0,1,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,
1,0,1,0,1
1350 DATA 1,0,1,0,1,0,1,1,0,0,0,0,1,1,0,1,0,1,0,1,1,0,0,0,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,
1;0,0,0,1,1,0,0,0,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,0,0,0,1,1,0,1,0,1,0,1,1,0,0,0,0,1,1,0,
1,0,1,0,1
1360 DATA 1,0,1,0,1,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,1,0,1,0,1,1,1,1,0,0,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,
0,0,1,1,1,1,0,0,0,1,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1
1370 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,1
1380 DATA 1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,0,1
1390 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1
1400 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,1
1410 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,
0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,1
1420 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1
1430 FOR I=0 TO 5:FOR J=1 TO 4:LINE(X*8,Y*8+2)-(X*8+7,Y*8+9),0,BF:XS=X*8:YS=Y*8+
2:ON J GOSUB 450,470,490,510:SOUND 82-J,2:NEXT:NEXT
1440 M=M-1:RETURN
```

850〜1030　オープニングデモ
1040〜1090　スペシャルボーナスサブルーチン
1100〜1170　ゲームオーバー
1180〜1300　モンスターの種類による移動方向決定サブルーチン
1310〜1420　画面迷路データ
1430〜1440　フットマックがやられた時の処理

■チェックポイント

ハンディキャップを乗り込えて、よくぞここまでやってくれました。とはいえ、ちょっとキースキャンが悪いね。220行OUT 48, 127以下を次のように変えよう。K1=INP(49):OUT 48, 127:K2=INP(49):K=K1 AND K2 これでだいぶ動きが改良されるよ。またゲーム中にはやはり各種数値が見たいよね。スコア表示は、このゲームでは、最後にこった形で表示されるので、残っているフットマックと取った宝の数を表示させることにしよう。次の行を加えればOKだ。

```
105 COLOR7:LOCATE30, 23:PRINT USING "FOOT MACK #";M:LOCATE 60, 23:PRINT USING "TREASURE #";SS
365 LOCATE 68, 23:PRINT SS
```

また、このプログラムでは面とモンスターをランダムで選んでいるんだけど、簡単な面から、面をクリアするたびにだんだんむずかしい面にしていくようにしたほうがよかったのではないかな。(クー)

※このゲームはPASOPIA7でも十分あそべるけれど、ルビー、コイン、スラッグのキャラクタがちょっとだけ変わってしまうのでそのつもりで。

ゆみはいろんなものを落とす子なのです。ヨットパーカーからはじまって、おべんとう、教科書、指輪に時計。きわめつけは、なんとけん○んなのだ。わかった？　あっ口にしちゃだめ。ないしょないしょ、ないしょの話だよ。

十字架よけて女の子の生き血を！

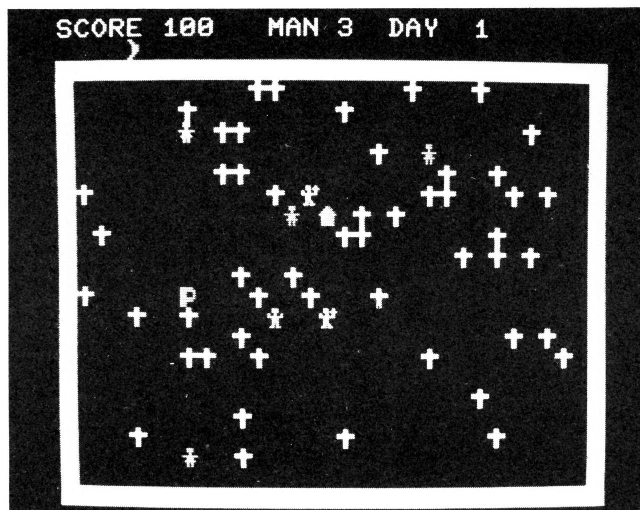
DORAKYURA



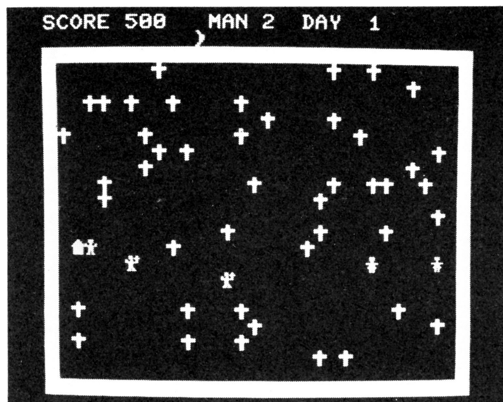


FOR JR-200

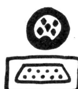
BY 国士無双



▲牧師に追われるドラキュラ、危機一髪！



▲家にたどりつけばもうドラキュラの天下。１面クリアして、次の面へ進むのだ。



遊び方

いろんなキャラクタが出てきて、ちょっとまぎらわしいけど、キミが操作するのはドラキュラ（人の形で何も持ってないもの)。あちこちで立ちすくんでいる女の子(スカートをはいてるよ)を次々に襲って、ドラキュラの館（家の形をしたキャラクタ）に帰っていこう。家にたどりつくたびに、面クリアだ。女の子は何人襲ってもいい。１人襲うたびに、100点×DAY（日数）が得点となるのだ。

ただし、ドラキュラだから、弱いものが２つある。１つは十字架。画面に散らばっている十字架や、十字架を手に持って追いかけてくる牧師につかまったらやられてしまうのだ。また、画面の上を刻々と移動している月が沈んでしまってもアウト。３人、ドラキュラが死ぬとゲームオーバーだ。

でも、"P"を取ると５秒間くらいドラキュラは無敵のスーパードラキュラになって、十字架でも牧師でも全然平気。牧師に追いつめられそうになったら、Pを取って反撃しよう。

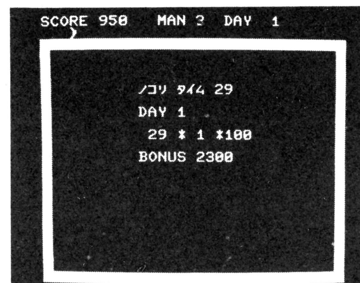
おっと、ドラキュラは、カーソル・キーで上下左右に動かすのだ。

ところで、女の子のなかに１人だけ白い服装の女の子がいるんだけど、これは襲うとやばい。実は、牧師が変装しているのだ！

ちゃんとした女の子は黄色い服を着てるからよく見て襲いかかろう。ウムム、なんだかドラキュラを応援してるとアクマになったような気分がするな。

まだまだ本気を出してない埼玉の国士無双くん

パソコンをはじめて1年とちょっとの、真面目な中学生です。採用の通知がきたときは、とてもうれしかった。でも、ぼくは中学3年生なので、受験勉強があるので……。次のものを送るのは来年になると思います。今度は本気を出して作ったやつを送ります。



▲面クリアのたびに日数がたっていき、ボーナスがどんどん高くなるぞ。

ポシェット裏面場　5号のポシェット部隊で、いっちゃんひんしゅくをかったのは、実はたけちゃんではなく、バンプだったのだ。いかにバンプが完璧にみんなのひんしゅくをかったか、ここにレポートしよー（つづく）。

DORAKYURA

```
10 REM DORAKYURA  Ver 2.0
20 REM 1984.8.13
30 REM BY YOSHIO ASABA
40 REM Y.A  T.W
50 REM H.S  N.K
100 H=20000:RANDOMIZE:COLOR 7,0,0:CLS:POKE 0,0:PICK P
110 A$(0)="×":A$(1)="*":A$(2)="X":GOSUB 600
115 PICK P:LOCATE 5,10:PRINT "HIT ANY KEY TO START !!":IF P=0 THEN 115
120 N=.1:S=0:PW=0:M=3:R=1:T=0:TEMPO 50
140 POKE $CA00,0:CLS:GOSUB 500:GOSUB 550
150 COLOR 6,0,1:X1=INT(RND(0)*29+1):X2=INT(RND(0)*19+3):LOCATE X1,X2:PRINT " "
160 A=INT(RND(0)*29+1):B=INT(RND(0)*19+3):C=INT(RND(0)*29+1):D=INT(RND(0)*19+3)
170 COLOR 7,0,1
171 LOCATE A,B:PRINT '"';:SOUND 200,24:LOCATE C,D:PRINT '"';:SOUND 200,24
180 FOR I=0 TO 60*R:LOCATE INT(RND(0)*29+1),INT(RND(0)*19+3):PRINT "%";:NEXT
190 COLOR 6:FOR I=1 TO 2*R
191 LOCATE INT(RND(0)*29+1),INT(RND(0)*19+3):PRINT "$";:NEXT
200 FOR I=0 TO 4*R:LOCATE INT(RND(0)*29+1),INT(RND(0)*19+3):PRINT "#";:NEXT
210 E=INT(RND(0)*29+1):F=INT(RND(0)*19+3):LOCATE E,F:PRINT "#";
220 COLOR 7,0,0
221 X=INT(RND(0)*29+1):Y=INT(RND(0)*19+3):LOCATE X-1,Y:PRINT "   ";:SOUND 161,24
230 FOR I=200 TO 800 STEP 50:SOUND I,5:SOUND I-50,5:NEXT
240 REM ***** MAIN *****
250 IF T>30 THEN POKE $CA00,6:LOCATE 0,0:COLOR 7,6,3:GOTO 650
260 PICK P:IF P=0 THEN 305
270 IF P=$1C AND NOT X>29 THEN V=1:Z=0:GOTO 310
280 IF P=$1D AND NOT X<2 THEN V=-1:Z=0:GOTO 310
290 IF P=$1E AND NOT Y<4 THEN Z=-1:V=0:GOTO 310
300 IF P=$1F AND NOT Y>21 THEN Z=+1:V=0:GOTO 310
305 V=0:Z=0
310 COLOR 7,0,0:LOCATE X,Y:PRINT " ";:X=X+V:Y=Y+Z
320 O=PEEK($C100+X+Y*32)
321 IF O=$3 THEN S=S+100*R:SOUND 300,4:SOUND 200,4:GOSUB 570
322 IF X=X1 AND Y=X2 THEN 800
323 COLOR 6,0,1:LOCATE X1,X2:PRINT " "
330 IF PW>0 THEN PW=PW-1:SOUND 3000,1:GOTO 370
340 IF O=$4 THEN PW=20:FOR I=200 TO  800 STEP 50:SOUND I,1:SOUND I+50,1:NEXT
350 IF O=$29 THEN REM
360 IF O=$5 THEN 650
365 IF X=E AND Y=F THEN 650
370 COLOR 7,0,1:LOCATE E,F:PRINT "#";:COLOR 1,0,1:LOCATE X,Y:PRINT "!";
380 Q=INT(RND(0)*2):IF Q=0 THEN SOUND 100,1:SOUND 150,1
390 COLOR 7,0,0:LOCATE T,1:PRINT " ";:COLOR 6,0,1:T=T+N:LOCATE T,1:PRINT "'";
400 REM ***** BOKUSHI *****
410 COLOR 7,0,0:G=INT(RND(0)*2+1):ON G GOTO 420,460
419 REM ***** BOKUSHI *****
420 LOCATE A,B:PRINT " ";:IF X>A THEN A=A+1
425 IF Y<B THEN B=B-1
430 IF X<A THEN A=A-1
435 IF Y>B THEN B=B+1
440 IF PW>0 AND PEEK($C100+A+B*32)=$1 THEN A=INT(RND(0)*29+1):B=INT(RND(0)*19+3)
445 COLOR 7,0,1:LOCATE A,B:PRINT '"':COLOR 7,0,0
450 IF PW=0 AND X=A AND Y=B THEN 650
451 GOTO 250
459 REM ***** BOKUSHI *****
460 LOCATE C,D:PRINT " ";:IF X>C THEN C=C+1:GOTO 480
465 IF Y<D THEN D=D-1
470 IF X<C THEN C=C-1
475 IF Y>D THEN D=D+1
480 IF PW>0 AND PEEK($C100+C+D*32)=$1 THEN C=INT(RND(0)*29+1):D=INT(RND(0)*19+3)
482 COLOR 7,0,1:LOCATE C,D:PRINT '"';:COLOR 7,0,0
485 IF PW=0 AND X=C AND Y=D THEN 650
486 GOTO 250
500 REM ***** GAMEN ****
501 FOR I=0 TO 31:LOCATE I,2:PRINT "■";:LOCATE I,23:PRINT "■";:NEXT
510 FOR I=2 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT "■";:LOCATE 31,I:PRINT "■";:NEXT
520 RETURN
540 REM ***** SC PRI *****
550 LOCATE 0,0:PRINT "SCORE":LOCATE 12,0:PRINT "MAN":LOCATE 19,0:PRINT "DAY"
560 LOCATE 15,0:PRINT M:LOCATE 23,0:PRINT R
570 LOCATE 5,0:PRINT S:RETURN
590 REM ***** DATA *****
600 FOR I=$C000 TO $C03F:READ Z$:POKE I,VAL("$"+Z$):NEXT:RETURN
610 DATA 18,3c,7e,ff,7e,7e,7e,7e      ,38,38,92,fe,38,38,28,6c
620 DATA 32,37,92,fe,30,30,28,6c      ,38,38,10,fe,38,7c,28,28
630 DATA fc,fe,e2,e2,fe,fc,e0,e0      ,18,18,ff,ff,18,18,18,18
640 DATA 81,42,18,a4,25,18,42,81      ,60,30,1c,1c,1c,18,30,60
650 REM ***** MISS *****
651 FOR I=800 TO 200 STEP -50:SOUND I,4:SOUND I+50,4
660 COLOR 7,0,0:VZ=INT(RND(0)*3):LOCATE X,Y:PRINT A$(VZ);:NEXT
670 COLOR 1,0,1:LOCATE X,Y:PRINT "&";:COLOR 7,0,0:SOUND 300,4:SOUND 300,4
680 LOCATE X,Y:PRINT " ";:M=M-1:PW=0:GOSUB 560
690 IF M=0 THEN 720
700 CLS:T=0:COLOR 7,0,0:GOTO 140
710 REM ***** GAME OVER *****
720 LOCATE 11,10:PRINT "GAME OVER";
721 IF S>H THEN H=S:LOCATE 11,12:PRINT "YOUR SCORE IS HIGH";:BEEP :BEEP :BEEP
722 LOCATE 8,14:PRINT "TRY AGAIN ? (Y/N) ":PICK P
730 IF P=$79 THEN 120
740 IF P=$6E THEN CLS:POKE 0,$40:COLOR 7,0,0:POKE $CA00,0:END
750 GOTO 722
800 REM ***** MAN CLEAR *****
810 FOR I=3 TO 21:LOCATE 1,I:PRINT SPC(30);:NEXT
811 T1=INT(32-T):LOCATE 10,6:PRINT "ﾉｺﾘ ﾀｲﾑ";T1
820 LOCATE 10,8:PRINT "DAY";R:LOCATE 10,10:PRINT T1;"*";R;"*";"100";
830 BO=T1*R*100:LOCATE 10,12:PRINT "BONUS ";BO:FOR I=0 TO 2000:NEXT
840 FOR I=BO-50 TO 0 STEP -50:S=S+50:GOSUB 570:SOUND 700,1:SOUND 750,1
841 LOCATE 15,12:PRINT I:NEXT
850 FOR I=700 TO 300 STEP -50:SOUND I,4:NEXT :FOR I=0 TO 1000:NEXT
860 CLS:PW=0:R=R+1:T=0:N=N+.1:GOTO 140
```

■変数リスト

H……ハイスコア

A＄( )……ドラキュラがやられたときのキャラクタ

S……スコア

PW……ドラキュラのパワーアップ時間

M……ドラキュラの数

T……月の沈む時間

A,B,C,D……牧師の座標

X……ドラキュラのX座標

Y……ドラキュラのY座標

■プログラムの説明

100〜140　初期設定

150〜230　初期画面設定

240〜390　ドラキュラ移動

400〜486　牧師移動

500〜520　画面表示

540〜570　スコア表示

590〜700　牧師につかまったときの判断

710〜750　ゲームオーバー

800〜860　面クリア

■チェックポイント

このゲームがたいへんむずかしいという人は、120行のM＝3を変えて、ドラキュラの人数を増やしてください。

また、すぐに面クリアしてしまうような人は、同じく120行のN＝. 1を大きくすると、TIMEが短くなり、むずかしくなります。（エイキチ）

ポシェット裏面場　（ひんしゅくその1）バンプは、本誌がいそがしーからという理由で、（実は、KUROとHi-Scoreを争そっていた。）〆切まで、まったくプログラム、および原稿に手をつけなかったのである。

すごく楽しいタイプ練習ソフト

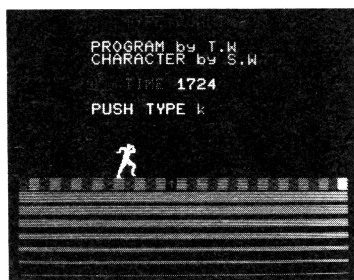
TYPE RUNNING





FOR JR-200

BY 渡辺隆之



▲え〜と、Kはどこだったかな。確かこのへん、わっ、あせって見つからないよ〜。



遊び方

パソコンのキーボードは、英文タイプライターとほとんど同じ。長いプログラムを打ちこむときに、文字を探しながら、ふと「やっぱりタイプの練習しておいたほうがいいかな」なんて思ったことが何度かあるんじゃない？

確かに、パチパチッとすばやくタイプが打てれば、ずいぶん打ち込みのスピードもアップするはず。

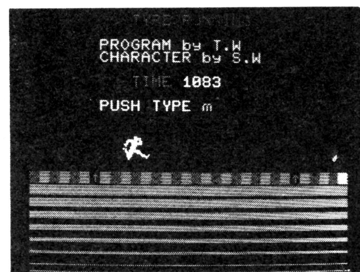
で、むかしから、タイプ練習用のソフトって多かったんだよね。AからZまで打たせておいて、「何秒かかりました」って表示してくれるやつ。でも、プログラムは簡単ですむし、あまりにも似たようなのが多いので、さすがに採用されることはなかったのだ。

だが、しかし、この"TYPE RUNNING"は思わず採用。基本的にはタイプ練習なんだけど、それプラス、ランニングのグラフィックを付けてくれたのだ。

画面の"PUSH TYPE"の横に出てくる文字をすばやくタイプして、ランナーを前へ進ませよう、というもの。1文字正しく打ち込むたびに、ランナーは1メートル進み、100メートル走破のタイムを競うゲームだ。途中の矢印は20メートルごとの目印。

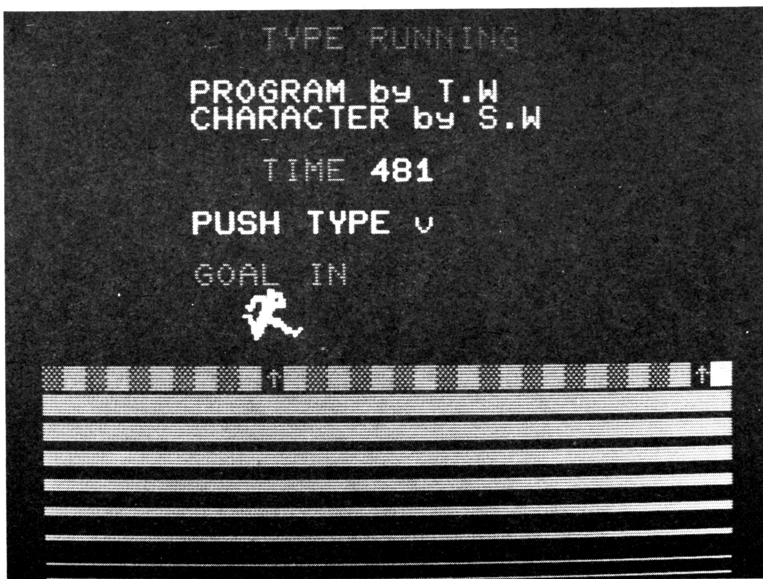
最初は、A〜Zまで順に3回繰り返すけれど、78メートルをすぎると突然ランダムになるので画面に注意。ここから実力の差が歴然としてくるぞ。

TIMEが0になったらゲームオーバー。タイプに慣れてない人は、100メートル走破を目指してがんばろう！



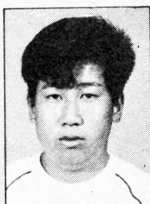
▲mはトクイなんだ。すぐとなりにnもあるし。なんていってると、まず走破するのは難しいでしょうね。

▼やった、ゴールイン！　タイプ練習がこんなにおもしろいなんて！



奈良県香芝高校2年生の渡辺隆之くん

JR-200を買って1年半になります。マシン語の勉強を少しやってるけど、資料が少なくてあんまりわかりません。テクノポリスで2、3回講座を開いてくれませんか。それからみんなアイデアに困りませんか。ぼくなんか、いくら悩んでも出てきません。





慣れた人なら、なんでもないだろうけど、初めての人には新鮮なゲームですね。目が疲れるけれど、これはキーの場所を正確に早くうつ練習にもなるし、他のゲームなどをする前のまえの指ならしとしてやるのも、いいんじゃないかなぁ〜。

TYPE RUNNING

```
100 HI(1)=800:HI(2)=700:HI(3)=600:HI(4)=550:HI(5)=500:GOSUB 780
110 I=1:FA=0:E=97:F=122:G=1:J=3:T=2000:L=2:RANDOMIZE:POKE 0,0:TEMPO 50
120 GOSUB 510:LOCATE 7,7:PRINT "PUSH TYPE"
130 PLAY "F",$3000:TEMPO .6:FOR D=1 TO J:FOR C=E TO F
140 ON G GOTO 150,190
150 COLOR 6,0:LOCATE 17,7:PRINT CHR$(C):COLOR 7,0
160 T=T-1:IF T=0 THEN Q$="RETIRE":GOTO 390
170 LOCATE 14,5:PRINT T:PICK K:IF K<>C THEN 160
180 GOTO 220
190 H=INT(RND(1)*24)+97:COLOR 6,0:LOCATE 17,7:PRINT CHR$(H):COLOR 7,0
200 T=T-1:IF T=0 THEN Q$="RETIRE":GOTO 390
210 LOCATE 14,5:PRINT T:PICK K:IF K<>H THEN 200
220 FA=FA+1:PLAY "B",$5000
230 IF FA=20 OR FA=40 OR FA=60 OR FA=80 OR FA=100 THEN 250
240 LOCATE 31,13:PRINT C$:GOTO 260
250 COLOR 1,6:LOCATE 31,13:PRINT "↑"
260 A=USR($2000)
270 COLOR 7,0:LOCATE 9,10:PRINT B$(I):COLOR 4,0
280 FOR U=0 TO 100:NEXT
290 ON I GOTO 300,310,320,330,340,350
300 I=2:C$="█":GOTO 360
310 I=3:C$="▒":GOTO 360
320 I=4:C$="█":GOTO 360
330 I=5:C$="▒":GOTO 360
340 I=6:C$="█":GOTO 360
350 I=1:C$="▒":GOTO 360
360 NEXT:NEXT
370 IF G=2 THEN TEMPO 50:PLAY "F",$3000:Q$="GOAL IN":GOTO 390
380 E=1:F=11:G=2:J=2:GOTO 130
390 LOCATE 7,9:PRINT Q$:FOR U=0 TO 5000:NEXT:CLS:COLOR 4:LOCATE 6,20
400 PRINT "YOUR KEEP TIME";T:COLOR 6:LOCATE 10,0:PRINT "TYPE RUNNING":M=1
410 IF HI(M)<T THEN 440
420 M=M+1:IF M=6 THEN 450
430 GOTO 410
440 FOR K=5 TO M STEP -1:HI(K)=HI(K-1):NEXT:HI(M)=T
450 COLOR 3:FOR K=1 TO 5
460 IF HI(K)=T THEN COLOR 2
470 LOCATE 5,L:PRINT K;"st    ";HI(K):L=L+3:COLOR 3:NEXT
480 COLOR 1:LOCATE 7,18:PRINT "PUSH [RETURN] KEY"
490 PICK L:IF L=$D THEN 110
500 GOTO 490
510 A$=CHR$($1F)+CHR$($1D)+CHR$($1D)+CHR$($1D)
520 B$(1)=" ﾃ "+A$+"ﾄﾅ "+A$+" ﾆ "
530 B$(2)="ｱｲｳ"+A$+"ｴｵｶ"+A$+"ｷｸｹ"
540 B$(3)="ｺｻｼ"+A$+"ｽﾀｿ"+A$+"   "
550 B$(4)=" ﾇ "+A$+"ﾈﾉ "+A$+" ﾊ "
560 B$(5)="ｱﾁｳ"+A$+"ｴﾂｶ"+A$+"ｷｸｹ"
570 B$(6)="ｺｻｼ"+A$+"ｽｾｿ"+A$+"   "
580 CLS:COLOR 2,0:LOCATE 10,0:PRINT "TYPE RUNNING"
590 COLOR 3,0:LOCATE 7,2:PRINT "PROGRAM by T.W"
600 LOCATE 7,3:PRINT "CHARACTER by S.W"
610 COLOR 4,0:LOCATE 10,5:PRINT "TIME 2000"
620 FOR U=0 TO 31:LOCATE U,13:PRINT "█";:LOCATE U,14:PRINT "▆";
630 LOCATE U,15:PRINT "▅";:LOCATE U,16:PRINT "▅";
640 LOCATE U,17:PRINT "▄";:LOCATE U,18:PRINT "▃";
650 LOCATE U,19:PRINT "▂";:LOCATE U,20:PRINT "▁";
660 LOCATE U,21:PRINT "─";:NEXT
670 LOCATE 7,7:PRINT "PUSH [RETURN] KEY"
680 PICK K:IF K=$D THEN LOCATE 7,7:PRINT "                    ":RETURN
690 COLOR 7,0:LOCATE 9,10:PRINT B$(I)
700 FOR U=0 TO 100:NEXT
710 ON I GOTO 720,730,740,750,760,770
720 I=2:GOTO 680
730 I=3:GOTO 680
740 I=4:GOTO 680
750 I=5:GOTO 680
760 I=6:GOTO 680
770 I=1:GOTO 680
780 FOR U=$D588 TO $D657:READ U$:POKE U,VAL("$"+U$):NEXT
790 FOR U=$2000 TO $200D:READ U$:POKE U,VAL("$"+U$):NEXT
800 DATA 00,00,00,00,03,07,04,1C,00,00,18,1F,DD,F9,6F,5F
810 DATA 00,00,00,00,00,80,80,80,00,00,00,00,01,01,01,03
820 DATA 78,F8,F0,F0,F8,7C,BF,CF,00,00,00,00,00,00,00,80
830 DATA 03,07,06,0E,0C,08,18,1C,81,01,03,03,02,03,01,00
840 DATA 80,80,00,00,00,00,80,00,00,00,03,07,04,1C,08,00
850 DATA 18,1F,DD,F9,7F,7F,78,F0,00,00,00,80,80,80,00,00
860 DATA 38,09,0D,07,07,07,03,02,F0,7E,BF,C7,80,80,00,00
870 DATA 00,00,00,80,E2,7C,08,00,F0,EE,DF,C7,80,80,00,00
880 DATA 00,00,18,1F,DD,F9,77,6F,78,F8,F0,F0,F8,EC,DF,CF
890 DATA 00,00,18,1C,1C,38,7C,7C,00,01,00,00,00,00,00,00
900 DATA EC,DC,E5,39,44,FC,E8,E8,6C,6C,6C,5C,58,50,60,70
910 DATA 00,00,18,1C,1C,38,7C,7C,00,01,00,00,00,00,00,00
920 DATA AC,BC,9F,5F,40,FC,F8,B8,7C,5C,6C,5C,58,30,20,50
930 DATA ce,c2,a0,a6,01,a7,00,08,8c,c2,bf,26,f6,39
940 RETURN
```

■変数リスト

HI( )……ハイスコアア（1～5）

FA……走った距離（TYPEの回数）

T……タイム

G……前半、後半の分岐

Q$……メッセージ

C$……地面のキャラクタ

B$( )……人のキャラクタ

C,E,F……キャラクタコード

■プログラムの説明

100～110	初期設定
120	画面表示
130～210	前半、後半のキー入力と判定
220～360	人、地面等の表示
370	100m走ったかの判定
380	後半の変数設定
390～500	ベスト5、記録の表示
510～570	人のキャラクタ
580～660	画面表示
670～770	デモ
780～790	キャラクタ、マシン語の読み込み
800～920	キャラクタDATA
930～940	マシン語DATA

■チェックポイント

キーボードの早押しゲームですが、人の形がたいへん良く、ついつい遊んでしまいます。

ところで、表示されている文字が、小文字で見づらい場合は、150行のCHR$（C）をCHR$（C−32），190行のCHR$（H）をCHR$（H−32）にかえてみてください。

また、ミスタイプしたときに、時間や距離のペナルティを付けてもおもしろいと思います。

（エイキチ）

ポシェット裏面場　（ひんしゅくその2）〆切5日後に、なんとパンプは、プログラムができていないのに、原稿を入れるという、ひんしゅく技をやってのけた。それが、むちゃくちゃなものだったということはいうまでもない。

左右から斜めスクロールのハチが

BEES





FOR JR-200

BY 中里英司

```
1 FOR I=0 TO 26:READ D:POKE $700
0+I,D:C=C+D:NEXT:IF C<>$EDB THEN
 10
2 DATA $CE,$C3,$DF,$A6,0,$A7,$21
 9,$8C,$C0,$FF,$26,$F6,$CE,$C7
3 DATA $DF,$A6,0,$A7,$1F,9,$8C,$
C4,$FF,$26,$F6,$39
4 COLOR 7,0,0:CLS:POKE 0,0:RANDO
MIZE:COLOR 7,4:X=$C390:F=$400
5 LOCATE INT(RND(1)*30)+1,1:PRIN
T "■":POKE X,0:U=USR($7000)
6 PICK K:X=X+(K=28)*(X<$C39F)-(K
=29)*(X>$C380):V=PEEK(X)
7 G=PEEK(X+F):IF V<>142 AND G<>3
9 THEN POKE X,234:S=S+1:GOTO 5
8 FOR I=0 TO 10:SOUND 1000-I*100
,1:NEXT:COLOR 7,0:PRINT S
9 FOR I=0 TO 3000:NEXT:BEEP:RUN
10 COLOR 7,1,0:PRINT "マシンゴ データ
ー マチガイ!!!":BEEP:COLOR ,0
```

●1画面

■変数リスト

K……キースキャン
S……スコア
X……チョウチョのX座標
F,V,G……PEEK用

■プログラムの説明

1	マシン語読み込みとチェック
2~3	マシン語とDATA
4	初期設定
5	四角表示とチョウチョ消去
6	キースキャン
7	チョウチョ死んだかの判定
8~9	ゲームオーバー
10	マシン語のまちがい表示

■チェックポイント

このゲームは、ゲームオーバー後BEEP音がなって、かってにREPLAYしてしまいます。そこで、1行のTHEN10を11，10行のプログラムを11行にして、

```
9 PICK Z:IF Z
<> 32 THEN 9
10 GOTO 4
```

さらに4行の先頭にS=0を入れてください。スペースでリプレーになります。（エイキチ）

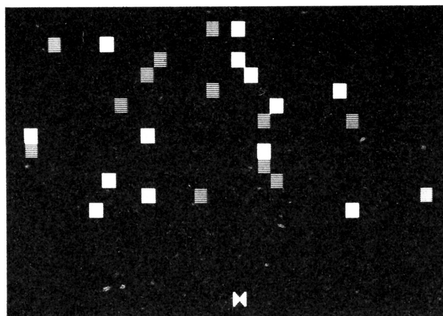


遊び方

プログラムポシェット第3号にのった『BEES！』(PC-6001用) のグレードアップ版といったところかな？（作者は違うけど）

『BEES！』は新鮮な斜めスクロールが魅力の1画面だったけど、JR-200版ではなんとダブルの斜めスクロール。チョウチョをカーソル・キーで左右に動かして、白い四角や緑の四角をできるだけ長いあいだ、よけつづけるゲームだ。作者のハイスコアは119点だそうだけれど、100点超えたら、キミはニュータイプ、とのこと。

リプレイに難点があるので、チェックポイントを参照して改造しよう。



◀動いているとそれっぽいけど、写真で見るとさすがにわけがわからん。

JPKKC必殺手伝い人の中里英司くん

中1になってマイコンクラブに入り、JR—100を使ったせいか、1年半前にJR—200を買いました。ぼくは友人が作った「JRKKC」というJR—200の同人誌も手伝ってやっています。テクポリ6月号、119ページのRUNRUNにのってるんだよお。

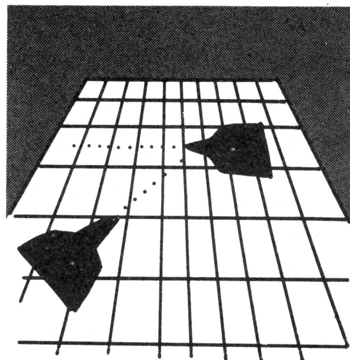


（ひんしゅくその3）パンプが、徹夜を覚悟したクーのもとにプログラムをもってきたのは、〆切8日後の23：00だった。逃げるように帰ったパンプをしりめにクーがプログラムを走らせてみると、しっかりバグっていた。

究極のマザーシップを破壊せよ！

PHOENIX





FOR MSX 16K

BY 佐藤昌樹



▲どってーす。なんとなく、大きな飛行機がおじぎしてるように見えない？

遊び方

RUNすると、ちょっとハイテックなムードのタイトル画面。スペース・キーでゲームスタートだ。

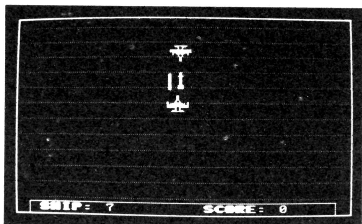
カーソル・キーで自機を操作して、1面につき10機の敵をやっつけよう。ミサイルはスペース・キー。自機のコントロールは加速するようになっているので、慣れないうちはちょっと難しいかも。でも、そこがおもしろさにもなっているのだ。

1面から5面まで、敵の攻撃はパターンが変わってくる。まず、1面は敵が上から出てきて、下まで行ってしまうと反転して下から攻撃してくる（しかも自分は下に攻撃できない！）。2面ではいきなり下から敵が出てくる。3面では、スピードも早くミサイルもサイドワインダーに変化。4面ではそのうえに敵が下から出てきて、もうメチャクチャ。そして、5面では、スピードはあがり、しかも敵は上から出たり、下から出たり……。

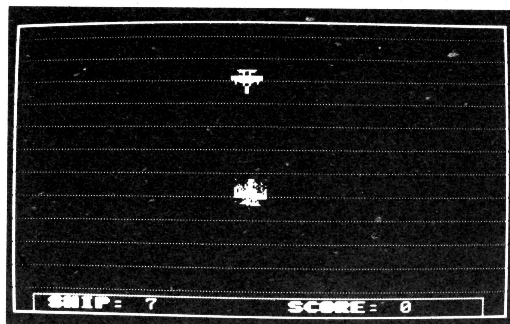
5面では、最後のほうに、どでかいマザーシップも現れる。こいつをしとめればプロジェクト成功。もし、逃がしてしまったらもう1度5面をはじめからやり直すことになるぞ。

5面全部クリアしたら、どさっとボーナス点。

ジョイ・スティックでも遊べるよ。

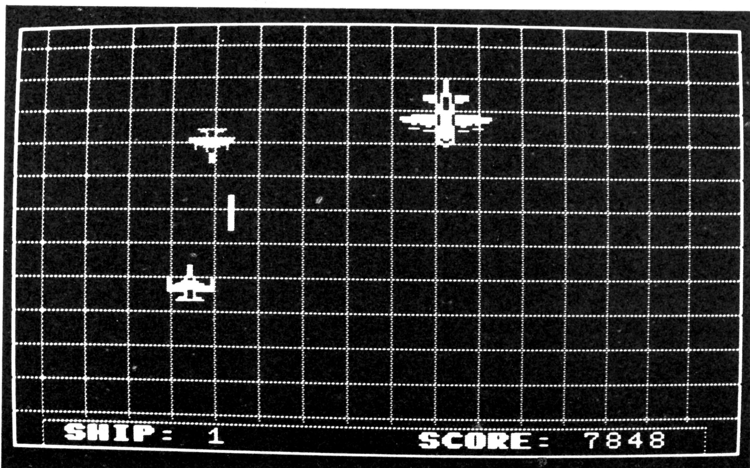


▲相うちになるか……。ちょっとでも早くあたったほうが負けになる。



▶グシャーン。やられてもうた。でもまだ7機もあるからいいも〜ん。

▼ジャーン。マザーシップ登場。う、う、うわけもなくこわい！



土浦の中3、受験生の佐藤昌樹くんだよ〜ん

私は何を隠そう受験生なんだよ〜ん。さて、このゲームの勝ち方は、なるべくインケンな方法で敵を攻撃すること。ミサイルを撃つタイミングをつかむことだよ。それから、このゲームがムズイ！と思う人は460行のMY−10をMY−15にするといいよ。





独特な動き方をするんだよねェ、相手は……。この動きに立ち向うのは、なかなか難しいと思いません？（ゆみが下手というわさもちらほら……）やるかやられるかのゲームは、数多いけれど、この変った動きを一度味わってほしいどぅえーす。

PHOENIX

```
10 SCREEN2,2,0:OPEN"GRP:"AS#1:DEFINTA-Z
20 HS=0:RESTORE560:FORL=0TO12:A$="":FORI=1TO32:READB$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):SPRITE$(L)=A$:NEXT I,L
30 COLOR 15,1,1:CLS:LINE(0,0)-(256,192),7,B:LINE(10,10)-(246,182),7,B:FORI=0TO2
40 PSET(100-I,30),1:PRINT#1,"PHOENIX":PSET(48-I,170),1:PRINT#1,"(C) 1984 MASAKI SATOH"
50 PSET(80-I,150),1:PRINT#1,"HIT [SPC] KEY"
60 PSET(105-I,87),1:PRINT#1,"M.SHIP":PSET(84-I,130),1:PRINT#1,"SHIP"
70 PSET(135-I,130),1:PRINT#1,"ENEMY":NEXT
80 PUTSPRITE9,(110,50),14:PUTSPRITE10,(126,50),14:PUTSPRITE11,(110,66),14:PUTSPRITE12,(126,66),14
90 PUTSPRITE0,(90,105),14:PUTSPRITE1,(90,105),15:PUTSPRITE2,(144,105),7
100 ST=STRIG(0)+STRIG(1):IF ST THEN S=0:TP=0:NK=10:ME=1:GOTO 110 ELSE 100
110 ON ME GOSUB 840,840,850,850,860:CLS:BY=1:BX=RND(1)*223+1
120 FORI=0TO13:PUTSPRITEI,(257,193),0:NEXT
130 LINE(10,179)-(242,191),1,BF:LINE(10,179)-(242,191),9,B:LINE(0,0)-(256,192),15,B
140 FORI=0TO2:PSET(20-I,181),1:PRINT#1,"SHIP:":PSET(142-I,181),1:PRINT#1,"SCORE:":NEXT:GOSUB 800
150 PSET(90,80):PRINT#1,"PROJECT";ME:PSET(100,120),0:PRINT#1,"START!!":IF ME=4 OR ME=2 THEN TI=TI+3
160 PSET(90,100),1:PRINT#1,A$;TI;": 00":LINE(78,77)-(175,130),CO,B:FORI=0TO5000:NEXT
170 LINE(78,77)-(175,130),1,BF:FORI=10TO177STEP15:LINE(0,I)-(254,I),CO:NEXT
180 FORI=10TO246STEP15:LINE(I,1)-(I,177),CO:NEXT
190 A=120:B=100:C=0:D=-3
200 X=RND(-TIME)*240:Q=E:Y=0:CH=2:MS=0:MI=0:IF ME=2 OR ME=4 THEN Y=193
210 IF ME=5 THEN L=RND(1)*2:IF L=0 THEN Y=193
220 PUT SPRITE 0,(A,B),14:PUT SPRITE 1,(A,B),15:W=STICK(0) OR STICK(1)
230 C=C+(W=6)+(W=7)+(W=8)-(W=2)-(W=3)-(W=4):D=D+(W=8)+(W=1)+(W=2)-(W=4)-(W=5)-(W=6)
240 IF C=>10 THEN C=10 ELSE IF D=>10 THEN D=10
250 IF A+C=<0 OR A+C=>240 THEN C=0
260 IFB+D=<0 OR B+D=>163 THEN D=0
270 IF ME=5 AND TP>=9 THEN GOSUB 870
280 EX=(X>A)-(X<A):EX=EX*4:X=X+EX
290 PUT SPRITECH,(X,Y),7
300 IFY=>B+50ANDCH=2THEN310ELSE330
310 Q=-E:CH=5:PUTSPRITE2,(0,0),0:PUT SPRITE3,(X,Y),7:FORI=0TO100:NEXT
320 PUTSPRITE3,(0,193),0:PUTSPRITE4,(X,Y),7:FORI=0TO100:NEXT:PUTSPRITE4,(0,193),0
330 IFY=<B-50ANDCH=5THEN340ELSE360
340 CH=2:Q=E+4:PUTSPRITE5,(0,193),0:PUTSPRITE4,(X,Y),7:FORI=0TO100:NEXT
350 PUTSPRITE4,(0,193),0:PUTSPRITE3,(X,Y),7:FORI=0TO100:NEXT:PUTSPRITE3,(0,193),0
360 IFA+10>X AND A-10<X AND B+10>Y AND B-10<Y THEN 700
370 IF MI=1 THEN 400
380 IF A+10=>X AND A-10=<X THEN MI=1:Z=X:U=Y ELSE 440
390 IF CH=2 THEN G=12 ELSE IF CH=5 THEN G=-12
400 IF ME<3 THEN 410 ELSE IF Z<A THEN Z=Z+3 ELSE IF Z>A THEN Z=Z-3
410 U=U+G:PUTSPRITE7,(Z,U),15
420 IF A+10=>Z AND A-10=<Z AND B+10=>U AND B-10=<U THEN 700
430 IF U=<0 OR U=>192 THEN MI=0:PUTSPRITE7,(0,193),0
440 ST=STRIG(0)+STRIG(1):IF ST AND MS=0 THEN MS=1:MX=A:MY=B ELSE 460
450 PUTSPRITE8,(A,B+16),9:FORI=0TO100:NEXT:PUTSPRITE8,(0,192),0
460 IF MS=1 THEN MY=MY-10 ELSE 550
470 IF ME>=3 AND MX<X THEN MX=MX+2 ELSE IF ME>=3 AND MX>X THEN MX=MX-2
480 PUTSPRITE6,(MX,MY),15
490 IF MY=<0 THEN PUTSPRITE6,(0,0),0:MS=0
500 IF X+10=>MX AND X-10=<MX AND Y+10=>MY AND Y-10=<MY THEN S=S+100+RND(1)*40+10 ELSE 550
510 RESTORE690:FORI=0TO13:READD:SOUNDI,D:NEXT:PUTSPRITE7,(0,193),0:PUTSPRITE6,(0,193),0
520 FORI=YTO192:PUTSPRITECH,(X,I),7:PUTSPRITE8,(X,I),9:NEXT
530 TP=TP+1:IFTP=10ANDME<>5THENME=ME+1:TP=0:IFME=6THENME=1:GOTO 110 ELSE GOTO110
540 FORI=0TO1000:NEXT:GOSUB 800:GOTO 200
550 Y=Y+Q:A=A+C:B=B+D:GOTO 220
560 DATA00,00,00,00,00,00,00,02,02,02,02,02,00,00,02,02,80,80,80,80,80,40,41,E1,F9,FF,FF,7F,40,40,70,F8
570 DATA01,01,01,01,01,02,82,87,9F,FF,FF,FE,02,02,0E,1F,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
580 DATA1F,0E,02,02,FF,FF,FF,3F,27,22,02,01,01,01,01,01,F8,70,40,40,FF,FF,FF,FC,E4,44,40,80,80,80,80,80
590 DATA01,01,01,1F,0F,03,FF,3F,02,02,01,01,00,00,00,00,80,80,80,F8,F0,C0,FF,FC,40,40,80,80,00,00,00,00
```

2月5日発売の次号で、添削教室がひそかにねらう次のターゲットはMSXだ。MSXユーザーは注目して待て！

（ひんしゅくその4）バグ入りプログラムについて、といつめよーと、次の日みんな待っていたのだが、バンプは、いっこーに来なかった。バンプの日程表をみると〝お休み～♡ルンルン〟とかいてあったのだ。

```
600 DATA01,01,01,01,02,1E,03,FF,01,00,00,00,00,00,00,00,80,80,80,80,40,78,C0,FF,
80,00,00,00,00,00,00,00
610 DATA01,01,01,01,01,03,23,27,3F,5F,DF,DF,03,03,0C,1E,80,80,80,80,80,C0,C4,E4,
FC,FA,FB,FB,C0,C0,30,78
620 DATA01,01,01,03,01,01,01,01,01,01,01,01,03,03,03,03,80,80,80,C0,80,80,80,80,
80,80,80,80,C0,C0,C0,C0
630 DATA01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,80,80,80,80,80,80,80,80,
80,80,80,80,80,80,80,80
640 DATA81,01,02,25,55,D5,A9,35,A5,5B,6C,11,0A,05,81,02,C1,40,A4,74,A9,94,A5,75,
22,54,92,A0,C8,20,50,A0
650 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,01,01,01,01,01,03,FB,
FA,FA,3A,06,06,06,07,07
660 DATA80,80,80,80,80,80,C0,DF,5F,5F,5C,60,60,60,E0,E0,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00
670 DATA0F,FF,FF,7F,0D,00,1E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FB,FB,FB,FB,FB,67,07,F7,
07,07,07,05,06,03,01,00
680 DATADF,DF,DF,DF,DF,E6,E0,EF,E0,E0,E0,A0,60,C0,80,00,F0,FF,FF,FE,B0,00,78,00,
00,00,00,00,00,00,00,00
690 DATA0,0,0,0,0,0,21,247,16,0,0,100,60,0
700 RESTORE690:FORI=0TO13:READD:SOUNDI,D:NEXT:NK=NK-1:PUTSPRITE7,(0,193),0:PUTSP
RITE6,(0,193),0:IF NK=0 THEN 730
710 FORI=BTO192:PUTSPRITE0,(A,I),14:PUTSPRITE1,(A,I),15:PUTSPRITE8,(A,I),9:NEXT
720 GOSUB800:GOTO 190
730 COLOR7,1,1:CLS:FORI=0TO12:PUTSPRITEI,(0,193),0:NEXT:FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT
740 LINE(0,0)-(256,192),7,B:LINE(10,10)-(246,182),7,B:FORI=0TO2:PSET(73-I,60),1:
PRINT#1,"GAME IS OVER"
750 IFS>HSTHENHS=S:FORL=2TO15:COLORL:PSET(45,140):PRINT#1,"YOU MADE HIGH SCORE!"
:NEXT
760 COLOR 7:PSET(60-I,80):PRINT#1,"HI-SCORE IS";HS
770 PSET(53-I,100),1:PRINT#1,"YOUR SCORE IS";S
780 PSET(53-I,120),1:PRINT#1,"START IS [SPC] KEY":NEXT
790 ST=STRIG(0)+STRIG(1):IF ST THEN 30 ELSE 790
800 FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT:SOUND 8,13
810 FORL=2TO12:PUTSPRITEL,(0,193),0:NEXTL
820 LINE(60,181)-(84,190),1,BF:PSET(60,181),1:PRINT#1,NK
830 LINE(198,181)-(240,190),1,BF:PSET(190,181),1:PRINT#1,S:RETURN
840 CO=4:E=4:TI=8:A$="AM":RETURN
850 CO=9:E=5:TI=2:A$="PM":RETURN
860 CO=3:E=6:TI=8:A$="PM":RETURN
870 PUTSPRITE9,(BX,BY),14:PUTSPRITE10,(BX+16,BY),14
880 PUTSPRITE11,(BX,BY+16),14:PUTSPRITE12,(BX+16,BY+16),14:BY=BY+3
890 IF MS=1 AND BX+24>=MX AND BX-5<=MX AND BY+24>=MY AND BY-5<=MY THEN 910
900 IF BY=>192 THEN 980 ELSE RETURN
910 RESTORE690:FORJ=0TO13:READD:SOUNDJ,D:NEXT
920 FORI=2TO14:PUTSPRITE9,(BX,BY),I:PUTSPRITE10,(BX+16,BY),I:PUTSPRITE11,(BX,BY+
16),I:PUTSPRITE12,(BX+16,BY+16),I:NEXT
930 FORI=0TO12:PUTSPRITEI,(257,193),0:NEXT
940 FORI=0TO3:COLOR ,9:CLS:COLOR ,1:CLS:NEXT:FORI=0TO2
950 PSET(50-I,50),1:PRINT#1,"PROJECT IS SUCCESS !"
960 PSET(90-I,70),1:PRINT#1,"YOU WIN !!":PSET(58-I,90),1:PRINT#1,"BONUS 1000 ¥ A
LPHA":NEXT
970 FORI=0TO7000:NEXT:ME=1:TP=0:S=S+1000*NK:GOTO 110
980 FORI=0TO12:PUTSPRITEI,(257,193),0:NEXT:FORI=0TO3:COLOR ,4:CLS:COLOR ,1:CLS
990 NEXT:FORI=0TO2:PSET(60-I,50),1:PRINT#1,"PROJECT IS MISS !"
1000 PSET(80-I,70),1:PRINT#1,"TRY AGAIN !!":NEXT:FORI=0TO7000:NEXT:TP=0:GOTO110
```

■変数リスト

S……スコア
TP……撃墜数
NK……自機の数
ME……面数
ST……STRIG入力用
A……自機のX座標
B……自機のY座標
C……自機のX座標増分
D……自機のY座標増分
HS……ハイスコア
W……キー入力用
X……敵機のX座標
Y……敵機のY座標
MX,MY……自機ミサイルの座標
U,Z……敵機ミサイルの座標
M1……敵ミサイルが出ているか
MS……自機ミサイルが出ているか

■プログラムの説明

10〜100 タイトル画面
110〜140 初期設定
150〜210 画面設定
220〜260 自機移動
270〜360 敵機移動
370〜430 敵ミサイル処理
440〜500 自機ミサイル処理
510〜550 敵機の爆発
560〜680 キャラクタデータ
690 効果音データ
700〜720 ミスの判断、処理
730〜790 ゲームオーバー
800〜860 画面表示
870〜1000 マザーシップ表示

■チェックポイント

キャラクタ、サウンド等もなかなかよくできているゲームですね。5面になるとマザーシップが登場しますが、そこまで行けないという人は、100行のNK＝10を変更して自機の数を増してください。

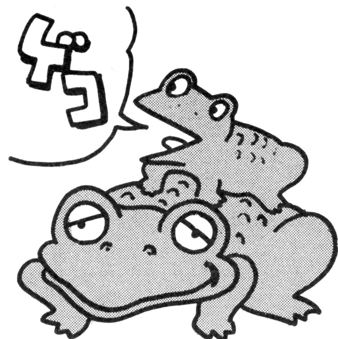
また、画面のスクロールや、自機を反転させるように改造してもおもしろいと思いますよ。

どうでもいいことですが、飛行機なのに、SHIPとなっているのは、おかしいという声が編集部内から上がりましたが、作者の意志を尊重してSHIPのままで掲載します。（エイキチ）

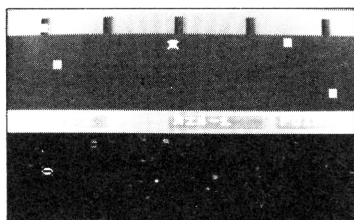
カエルはやっぱり、あなに帰る！

ケロッガー





FOR MSX 16K BY 原田淳史


▲上のあなに１匹はまっているのが、カエルです、一応。



遊び方

そういえば、むかしゲームセンターにこんなゲームがあったっけ。

早い話が、下に登場するカエルを、カーソル・キーを使って、上の５つのあな全部に入れてしまうゲーム。

ただ、入れるまでには、当然、困難な道が待っている。

まず、第１関門は３匹のエイリアン。こいつらが、それぞれバラバラのスピードで走っているので、ちょっとタイミングをまちがうと、パックンと食われてしまう。なんといっても、このゲームは、２回しかミスが許されないので、そうかんたんにやられるわけにはいかない。エイリアンのそれぞれの動きを予測しつつ、中央の赤い帯へサッサと行ってしまおう。ここは安全地帯なのだ。

▶ジャン、ジャン。ようやく２匹、あなに入ったじぇ。

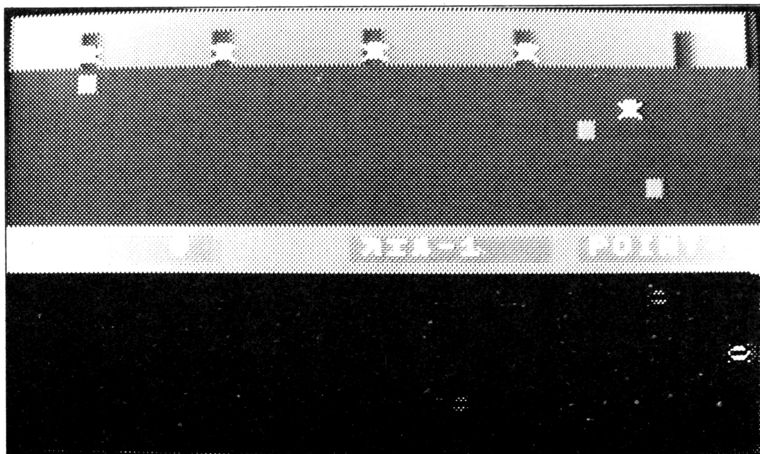
さて、次は、いよいよ川へ飛びこむぞ。ただし、もちろん、川には流木が流れていて、これにあたってもアウト。それに、川の流れにカエルも流されてしまうから、コントロールがつけにくい。川の流れにちょっと逆らいながら、流木にも気をつけながら、上に５つならんだあなにカエルをつっこませよう。もし、コントロール・ミスで、あなじゃなく壁にあたってもまあだいじょうぶ。カエルはちょっとはねかえされるせど、死にはしないのだ。ただ、流木にあたりやすくなっちゃうけどね。

で、まず１匹目のカエルを入れたとしよう。次、２匹目、３匹目……と入れていくんだけど、もうカエルを入れてしまったあなに別のカエルをつっこませちゃうと、これはダメ。ミス１になっちゃうので、川の流れやなんかも考えて、入れやすいように考えようね。

カエルを５匹、あなに入れると、１面クリアでボーナス20点プラス。

ジョイ・スティック派のキミはチェックポイント参照で改造しよう。

▼あと１匹で完成。……こんなときにやられやすい。現にパンプがそうでした。



神奈川県愛甲郡のV−10ユーザー原田淳史くん



はじめのうちはゲームソフトなどを買ってきて遊んだりしていました。しかし、ゲームソフトはあきるので自分でゲームを作りたくなります。テクノポリスなどにのっているプログラムを打ちこんでいるうちにだんだん覚えてショートが作れるようになりました。

ポシェット裏面場 ポシェットの仕事の中で、けっこう大変なのが、画面撮影。ESCで止まるものはいいけど、オールマシン語なんかもう大変。いい画面を作るまで時間がかかるから、カメラマンのオサムさんにいつもひんしゅくをかっている（つづく）。



ケロッガー

```
10 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20 '♥  ｹﾛｯｶﾞｰ          ♥
30 '♥  for MSX        ♥
40 '♥                 ♥
50 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
60 '
70 SCREEN2,0:COLOR15,4,1:M=2:SC=0:F=0
80 SPRITE$(0)="<ｽ~<<<~♥♥"
90 SPRITE$(1)="♥<~♥♥~<♥"
100 SPRITE$(2)="~~~~~~~~~~~~"
110 '
120 GOSUB 850
130 '
140 OPEN"GRP:"AS#1
150 ONSPRITE GOSUB390
160 X=100:Y=175:X1=200:X2=1:X3=150:X4=1:X5=1:X6=1
170 FORI=1TO1000:NEXT
180 '
190 S=STICK(0)
200 SPRITEON
210 IF Y<90ANDX<225 THENX=X+3
220 IF S=1ANDY>1THENY=Y-9
230 IF S=5ANDY<175THENY=Y+9
240 IF S=3ANDX<225THENX=X+9
250 IF S=7ANDX>12THENX=X-9
260 P=POINT(X,Y)
270 IF Y<10  THEN 470
280 IF P=12THENY=Y+11:PLAY"S9M3000L16E"
290 X1=X1-5:X2=X2+18:X3=X3-8.5:X4=X4+7:X5=X5+13:X6=X6+20
300 PUTSPRITE0,(X,Y  ),11,0
310 PUTSPRITE1,(X1,164 ),4,1
320 PUTSPRITE2,(X2,144 ),9,1
330 PUTSPRITE3,(X3,120 ),12,1
340 PUTSPRITE4,(X4,28  ),13,2
350 PUTSPRITE5,(X5,49  ),13,2
360 PUTSPRITE6,(X6,74  ),13,2
370 GOTO 190
380 '
390 SPRITEOFF :PUTSPRITE0,(0,209),,0
400 PLAY"S9M4000L16AFDCAFDCGG","B"
410 FORI=1TO1000:NEXT
420 LINE(115,100)-(180,110),13,BF
430 M=M-1:PRESET(120,100):PRINT#1,USING"ｶｴﾙ-#";M
440 IF M=0 THEN700
450 GOTO 160
460 '
470 SPRITEOFF
480 PLAY"S9M3000L16BDAFEGBCEABCDGFEGCC."
490 IF 22<XAND33>XTHENPUTSPRITE0,(0,209),,0:PUTSPRITE10,(24,15),11,0
500 IF 67<XAND78>XTHENPUTSPRITE0,(0,209),,0:PUTSPRITE11,(70,15),11,0
510 IF 117<XAND128>XTHENPUTSPRITE0,(0,209),,0:PUTSPRITE12,(120,15),11,0
520 IF 135<XAND190>XTHENPUTSPRITE0,(0,209),,0:PUTSPRITE13,(170,15),11,0
530 IF 222<XAND238>XTHENPUTSPRITE0,(0,209),,0:PUTSPRITE14,(225,15),11,0
540 PLAY"S8M3000L16CCCCAC"
550 F=F+1:SC=SC+2
560 LINE(190,100)-(255,110),13,BF:PRESET(195,100):PRINT#1,USING"POINT-#";F
570 LINE(1,100)-(70,110),13,BF:PRESET(9,100):PRINT#1,USING"SC-####";SC
580 IF F=5 THEN 610
590 GOTO 160
600 '
610 SPRITEOFF :F=0
620 FORI=0TO14
630 PUTSPRITEI,(0,209),,0
640 NEXT
650 PLAY"S10M4000 CCDDEEFFGGAACCGGCCAACGCCAAGCCCGFEDC."
660 SC=SC+20
```

リスト次ページに続く



ポシェット裏面場 この前なんか、自分の名前を入力するときに、名前を間違って入力。おかげでそのゲームは撮り直しするはめになってしまい、一気に大ひんしゅくの非難を浴びてしまった。いつまでたってもおっちょこちょいなんです。（たけちゃん）

```
670 FORI=1TO1000:NEXT
680 GOTO  160
690
700 SPRITEOFF
710 FOR I=1TO2000:NEXT
720 FOR I=0TO14
730 PUTSPRITEI,(0,208)
740 NEXT
750 PLAY"S10M1000C.CCCCGFEDC.."
760 PRESET(45,70):PRINT#1,"*** GAME OVER ***"
770 IF SC>HI THENHI=SC
780 LINE(1,100)-(255,110),13,BF
790 PRESET(150,100):PRINT#1,USING"HI-######";HI
800 PRESET(20,100):PRINT#1,USING"SC-######";SC
810 CLOSE#1
820 IF STRIG(0)=-1THEN70
830 GOTO 820
840 '
850 LINE(1,1)-(250,100),4,BF
860 LINE(1,1)-(250,25),12,BF
870 LINE(1,95)-(255,115),8,BF
880 LINE(1,115)-(250,190),1,BF
890 LINE(25,10)-(30,25),4,BF
900 LINE(70,10)-(75,25),4,BF
910 LINE(120,10)-(125,25),4,BF
920 LINE(170,10)-(175,25),4,BF
930 LINE(225,10)-(230,25),4,BF
940 RETURN
```

■変数リスト

M……カエルの数
SC……スコア
F……穴に入ったカエルの数
X……カエルのX座標
Y……カエルのY座標
X1～X3……エイリアンのX座標
X4～X6　流木のX座標
SPRITE$(0)……カエル
SPRITE$(1)……エイリアン
SPRITE$(2)……流木

■プログラムの説明

10～60	REM文
70	初期設定
80～100	スプライト定義
110～130	画面表示サブルーチンへ
140	ファイルを開く
150	ミスの判断
160～170	各キャラクタの初期座標
180～250	キー入力、カエル移動
260～280	カエルが穴に入ったかの判断
290～370	各キャラクタ移動
380～450	ミス時の処理
460～590	カエルが穴に入ったときの処理、得点等表示
600～680	面クリア判断、処理
690～830	ゲームオーバー
840～940	画面表示

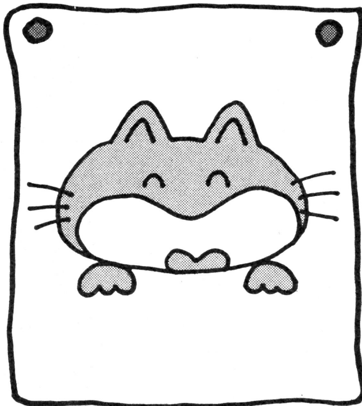
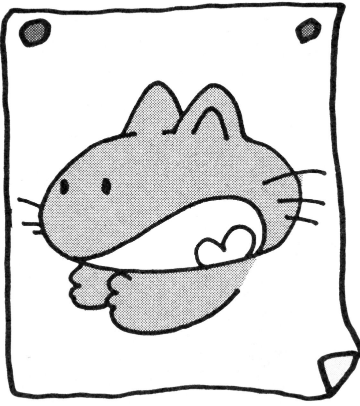
■チェックポイント

う～んMSX的なゲームです。ほのぼのとしていいですな～。3びきのエイリアンは、どう見てもただの車だという声もありますが……。

ところで、カエルの数を増したい人は、70行のM＝2の数値をかえてください。。

また、ジョイスティックで遊びたい人は、190行S＝STICK（0），820行～STRIG（0）の0を1に変更してください。（エイキチ）

NYAN ~~WAN~~TED…$50

このネコに、かわいい名前をつけてちょーだい

パンプの描いてるこのネコには、まだ名前がありません。ぜひ、ぜひ、読者のみなさんに、かわいい名前をつけてほしいな。

ちなみに、今のところ、編集部のみんなはパンプネコ（パンプの描くネコだから）って呼んでるけど、それじゃあんまりでしょう。ハガキ1枚に1つ名前案を書いて、P99の住所のポシェット・ネコの名前係まで。採用された人には1万円のお礼をさしあげます。

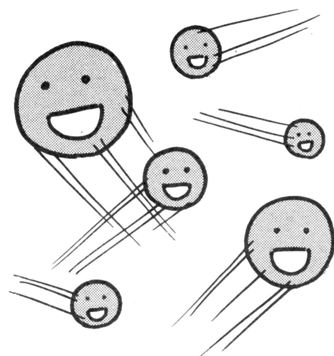
楽しくってわかりやすいプログラム満載！　プログラムポシェット第6号は、定価330円で2月5日発売！

ポシェット裏面場　私はひんしゅく者の代名詞となっているようですが、CG担当のKURO君もひんしゅく者です。先日、私が撮影用の画面を止めておいた時、KURO君は、他の画面の撮影のため部屋の電気を消しに行きました。ところが、電気は消えない（つづく）。

思考型不思議なフリッパーゲーム

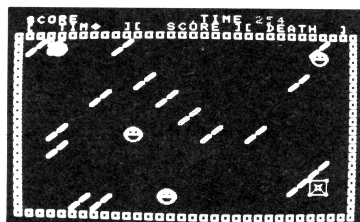
TAP-TAP!





FOR MSX 32K

BY 田崇由紀



▲いつ見てもYUKI♡の作ったゲームは、作者の性格がよく出ているねい。明るくヒネくれた性格が。

遊び方

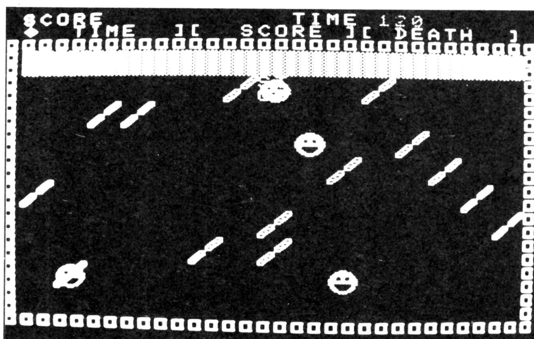
RUNさせると、まずDATAのチェックサムがはじまる。やっぱり、BASICにマシン語を呼び出して走るプログラムは、このくらいの親切設計がほしいもの（チェックポイント参照）。

さて、チェックサム用の行をREM文に変えたら、今度こそ本当にRUN！"TAP-TAP！"というタイトルが、欠けたり、消えたり、また出たりしながら、しばらくじっと黙っている。これはただ、マシン語の読み込みにかかる時間の退屈しのぎ。ちゃんとしたタイトル画面が出たら、リターン・キーをたたいてゲームスタート！

このゲームも、YUKI♡らしく、まったく見たこともないようなゲーム。画面中をクルクル顔を変えながら飛ぶボールを、画面のどこかにポコッと現れるゴールに次々に入れていくのだ。ボールの進行方向を変えるのは、スペース・キー。押すたびに、あちこちに散らばっている斜めの棒が90度向きを変えるのだ。タイミングだけじゃなく、コースも考えなくちゃいけない、リアルタイム思考型ゲームなのだ。

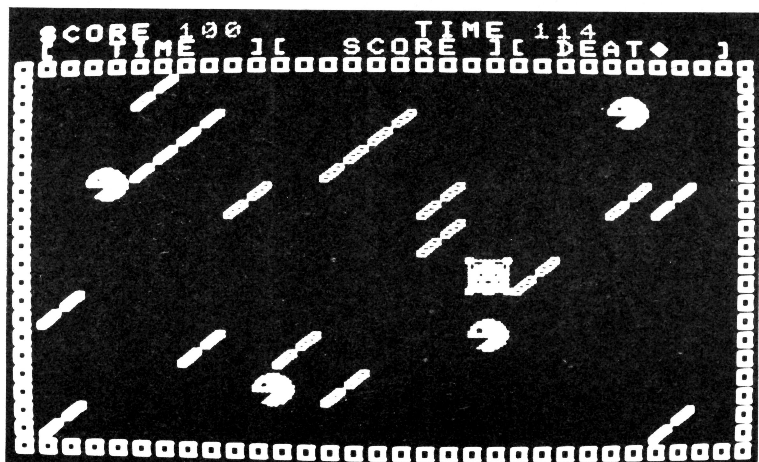
ボールが重なるとおもしろいことが起こる。画面上の◆がSCORE、TIME、DEATHのところを少しずつ移動しているけど、これが重要。ボールが重なったとき、◆がSCOREのところにあればスコアが増え、TIMEのところにあればタイムが増える。でも、DEATHのところだと1回アウト。10回アウトかTIME 0でゲームオーバーだ。

2面目からは枠が広がり、カーソル・キーで画面をスクロールさせながらやっていくことになる。STOPのところで止まったボールは、いったん画面の外に出せばまた動きはじめるよ。



▶上段中央に注目。STOPにひっかかってボールが眠っちゃった。

▼中央付近にゴールがあった。まず、1個取りい。2個目が難しい。



ASCIIさんってずいぶん♠の田崇由紀さん

打ち込みづらそうに見えるでしょ。私が打ち込むわけじゃないもんね。みなさんはガンバ。ところで、MSXのPLAY文てずれるのね。何でこんなにずれるんでしょ。あ、それからゲームオーバーの音楽作ってくれたTAKIYANさんサンキュ♡でございます。

ふと見ると、ディスプレイはまっ黒！　そうです、KURO君は、電気ではなく、パソコン用電源の元を切っていたのです！
ふぇ〜ん、みんなの冷たい視線は、KURO君に集中しました。（私はたけちゃん）

TAP-TAP!

```
10 CLEAR 100,&HCFFF:SCREEN 1,2,0:WIDTH 30:KEY OFF
20 DEFINT A-Z:DEFSNG P:DIM X(64),Y(64):DEFUSR0=&HE900:DEFUSR1=&HEC35
30 DEFFNA(X,Y)=&HD000+Y*64+X:DEFFNR(X)=INT(RND(1)*X):Z=RND(-TIME/2)
40 ON INTERVAL=100 GOSUB 520
50     RESTORE:FOR I=0TO35:READ D$:S=0:FOR J=0TO16:S=S XOR VAL("&H"+MID$(D$,J*4+
1,4)):NEXT:PRINT "[";PEEK(&HF6A4)*256+PEEK(&HF6A3);"] --- ";MID$("NGOK",1-2*(S=0
),2):NEXT:END
60 RESTORE:A=&HE900:B=&HE000:C=&HD000:D=&HE880:E=&HE800
70 FOR I=28 TO 31:SPRITE$(I)=STRING$(8,255)+STRING$(8,0)+STRING$(8,255):NEXT
80 COLOR15,0,1:LOCATE 10,10:PRINT "TAP-TAP!":FOR I=0TO1000:NEXT
90 FOR I=0TO26:READ D$:FOR J=0TO31:POKE A+I*32+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2))
100 COLOR JMOD16:PUT SPRITE J¥8,(88+(J¥8)*16,78+(IMOD4)*3*(1-(J¥8MOD2)*2)),1,J¥8
+28:NEXT:NEXT
110 RESTORE 910:FOR I=0TO1:READ D$:FOR J=0TO3:FOR K=0TO7
120 VPOKE &H300+I*256+J*64+K,VAL("&H"+MID$(D$,J*16+K*2+1,2)):NEXT:NEXT:NEXT
130 FOR I=0TO5:READ D$:FOR J=0TO31
140 VPOKE &H3800+I*32+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
150 READ D$:FOR I=0TO31:VPOKE &H2000+I,VAL("&H"+MID$(D$,I+1,1))*16:NEXT
160 FOR I=0TO1000:POKE B+I,32:NEXT
170 FOR I=0TO29:POKE B+I+33,ASC(MID$("[  TIME  ][ SCORE  ][ DEATH  ]",I+1,1)):NE
XT
180 FOR I=0TO31:POKE B+I+64,219:POKE B+I+736,219:NEXT
190 FOR I=2TO23:POKE B+I*32,219:POKE B+I*32+31,219:NEXT
200 CLS:LOCATE 7,5:PRINT "T A P - T A P !":LOCATE 3,23:PRINT "PUSH KEY'RET' TO S
TART";:LOCATE 8,20:PRINT"HIGH SCORE";H:FOR I=0TO1:Z$=INKEY$:I=I+(Z$>""):NEXT
210 IF INKEY$><CHR$(13) THEN 210
220 G=0:P=0:Q=0:CLS:LOCATE 0,0:PRINT "SCORE 0          TIME 100"
230 PLAY"T140V13O5L8C.E16G4D.F16A4G16R16G8G16R16G8A4G4L12CEGCEGDFADFAB4A8.B16O6C
2","T140V10L4O2CGDAGECER2..BAO3C2","T140V13O3L8CEG4CEGCEGCEGCEGL6CEGDFAB4A4O4C2
240 FOR I=0TO31:PUT SPRITE I,(0,209),0,I:NEXT:G=G+1:LOCATE 11,10:PRINT "ROUND";G
250 FOR I=&HE800 TO &HE8C0:POKE I,0:NEXT
260 W=G*4-1:IF W>31 THEN W=31
270 X=5+G*10:IF X>63 THEN X=63
280 Y=G*10:IF Y>62 THEN Y=62
290 POKE &HE9A7,X-14:POKE &HE9B8,Y-9
300 FOR I=CTOB:POKE I,0:NEXT
310 FOR I=0TOX-1:POKE FNA(I,0),2:POKE FNA(I,Y-1),2:X(I)=0:NEXT
320 FOR I=0TOY-1:POKE FNA(0,I),2:POKE FNA(X-1,I),2:Y(I)=0:NEXT
330 S=FNR(X-2)+1:FOR I=1TOY-2
340 T=FNR(Y-2)+1:IF Y(T)>0 THEN 340 ELSE POKE FNA(S,T),1:X(S)=X(S)+1:Y(T)=Y(T)+1
350 S=FNR(X-2)+1:IF X(S)>0 THEN 350 ELSE POKE FNA(S,T),1:X(S)=X(S)+1:Y(T)=Y(T)+1
360 Z=USR(0):NEXT
370 FOR I=1TOX-2
380 IF X(I)=0 THEN POKE FNA(I,FNR(Y-2)+1),1
390 NEXT
400 FOR I=0TOW:J=I¥4+(IMOD4)*8
410 POKE E+J*4,1:POKE E+J*4+1,FNR(X/2)*2+2:POKE E+J*4+2,FNR(Y/2)*2+2:POKE E+J*4+
3,FNR(4)
420 NEXT
430 S=FNR(X-2)+1:T=FNR(Y-2)+1:IF PEEK(FNA(S,T))>0 THEN 430 ELSE POKE FNA(S,T),3
440 IF G>1 THEN FOR I=1TOG*2:S=FNR(X-2)+1:T=FNR(Y-2)+1:IF PEEK(FNA(S,T))>0 THEN
I=I-1:NEXT ELSE POKE FNA(S,T),4:NEXT
450 T=100:T1=0:SPRITE ON:INTERVAL ON
460 Z=USR(U¥4):U=(U+5)MOD64:LOCATE T1,1:PRINT CHR$(131);:IF Z=0 THEN 460
470 IF Z=3 THEN 480 ELSE IF Z>100 THEN 530 ELSE 460
480 INTERVAL OFF:P=P+100*2^(USR1(0)-1):LOCATE 5,0:PRINT P
490 PLAY "T200V14O5C8E16G16D8F16A16O6C2","T200V14O5C16E8F16D16F8A16O5E2","T200V1
4O5C16E16G8D16F16A8O5C2
500 W=W-USR1(0):IF W<0 THEN LOCATE 10,12:PRINT"BONUS";T*3;:P=P+T*3:LOCATE 5,0:PR
INTP:GOTO 230
510 IF PLAY(0)<0 THEN 510 ELSEINTERVAL ON:GOTO  460
520 T=T-1:T1=(T1+1)MOD30:LOCATE 20,0:PRINT T:IF T=0 THEN 600 ELSE RETURN
530 INTERVAL OFF:ON T1¥10 GOTO 550,560
540 PLAY "T150V15O5C8":T=T+10:LOCATE 20,0:PRINTT:GOTO 590
550 PLAY "T150V15O6C8":P=P+T¥10:LOCATE 5,0:PRINTP:GOTO 590
560 PLAY "T150V14L16O3BGBGAFAFGEGEFDFDC2","T150V12O3L8BGAFGEFDC2","T150V12O6L16B
GBGAFAFGEGEFDFDC2"
570 Q=Q+1:LOCATE 5,10:PRINT "YOU FAILED";Q;"TIME";MID$(". S.",1-(Q>1)*2,2)
580 IF PLAY(0)<0 THEN 580 ELSE IF Q=10 THEN 600
590 INTERVAL ON:GOTO 460
600 LOCATE 10,12:PRINT"GAME OVER"
```

キミの投稿プログラムやお便り、イラストなどどんどん送ってね。次号プログラムポシェットは2月5日発売！

ポシェット裏面場 あの〜、この場を借りて弁解させてください。たしかにM5のビデオ端子を引きちぎったのは私です。しかし、けしてMZのキャラの切り張りの鬱憤をはらすためにやったのではありません。あれ最初からグラグラだったのです。（エイキチ）

```
610 PLAY "T150L16V12O4GO5D4C8O4A#8O5D2C4D8C8O4G4.","T150L4R4R16S0M15000O2D4GO1GO
2GCG4.","T150V12O6R16G8F8E8D8C8O5A#8A8G8F8E8C4D4."
620 LOCATE 8,15:IF H<P THEN PRINT "YOU ARE TOP !":H=P ELSE PRINT "HIGH SCORE";H
630 IF PLAY(0)<0 THEN 630 ELSE FOR I=0TO3000:NEXT:GOTO 200
640 DATA 2323E57E3285E8AF3287E83286E82100E01100E4010004EDB03A83E8A7201A3A0AFA
650 DATA 84E8CDD800A7281D2182E87EEE01773E013283E8CD9DEB180C3A84E8CDD800A7D0BB
660 DATA 20033283E83A84E8CDD500A7F528023E0F5F3E0ACD93003A80E85F3A81E8AB074DF7
670 DATA 5F3E04CD93001E003E05CD9300F1284EDD2180E8FE033804FE082003DD3501FE94D4
680 DATA 012807FE053003DD3400FE043807FE073003DD3401FE063803DD3500DD7E00FE0D93
690 DATA FF2003DD3400FE402003DD3500DD7E01FEFF2003DD3401FE402003DD3501DD211CBC
700 DATA 61E4ED4B80E878414FCD61EB060A0E0F7EA7285CFE022826FE032832FE042840D28F
710 DATA FE01204C3A82E8A7200ADD360060DD3621601808DD360168DD3620681832 3E701228
720 DATA DD7700DD7701DD7720DD77211822DD360078DD360188DD362080DD362190181020F2
730 DATA DD360053DD360154DD36204FDD36215023DD23DD230D2098112200DD191131003A63
740 DATA 19108BDD2100E8FD2180E821001B0600D9DD7E00A7284DDD4601CB383842DD4EB197
750 DATA 02CB39383BCD61EB7EA72834FE02281FFE03302AFE01202C3A82E8A73E032802357B
760 DATA 3E01DDAE03DD7703CD77EB3E0118153E02DDAE03DD7703CD77EB3E02180618049E91
770 DATA CD77EBAF08DD7E00A7CA4CEBDD7E02FD4601CB2090FE14D24CEBD95FD9FD460067E3
780 DATA DD7E01CB2090FE1ED24CEB5FD97B070707C618CD4D0023D97BD9070707C608CDE753
790 DATA 4D00233A85E85F08FE032008DD360000FD360703FE0320021E10FE0420021E144DD1
800 DATA 087BCDE5EB23780E05FE0838040E02FE1038040E0AFE1838020E0D79CD4D0023996C
810 DATA D908FE01CC93EBFE02CC98EB110400DD19D90478D9FE20C251EA2120E4112018DBC4
820 DATA 01E002CD5C00E13A87E877C9D93ED1CD4D0023232323D908FE03D477EBAF08181B0E
830 DATA C0F5D5692600292929292929581600191100D019D1F1C9DD7E03A72003DD35027473
840 DATA 3D2003DD34013D2003DD34023D2003DD3501C921B0EB180A21C2EB180521D4EB712F
850 DATA 1800F57E235E23CD93007EA720F6F1C900640100081002 6C030009100C040D00D179
860 DATA 00000064010308100 26C030409100C060D000000006401060810027803060 9100115
870 DATA 0C100D00004FFDE5C5CD4D0006201600FD2100E8FD7E00A72819FD7E01DDBE010EFC
880 DATA 2011FD7E02DDBE022009FD7E03DDBE0328011 4FD23FD23FD23FD2310D7C1FDE11728
890 DATA 79FE14280F3A87E8A720097AA72805C6643287E8C92323E521001B010020CD4A17C7
900 DATA 00FED1280C2323CD4A002B2BFE1020010C2323232310E7E171C900000000000000DB3A
910 DATA E090F84C321F090707091F324CF890E0AA55AA55AA55AA55E0FFE05048464742E84C
920 DATA 4247464850E0FFE007FF070A1262E24242E262120A07FF07000000000000000008E2A
930 DATA 00030F1F3F39797F7F7030381C0F030000C0F0F8FC9C9EFEFE0E0C1C38F0C00081A5
940 DATA 00030F1F3F33737F7F000103070F030000C0F0F8FCFCFEFEFEFEFCFCF8F0C000F194
950 DATA 00030F1F3F3F7F7F7F7F3F3F1F0F030000C0F0F8FCFCFEFEFEFEFCFCF8F0C000DBDB
960 DATA 00030F1F3F3F7F7F7F7F3F3F1F0F030000C0F0F8FCCCCEFEFE0080C0E0F0C0008F29
970 DATA 00030F1F3F39797F7F703F3F1F0F030000C0F0F8FC9C9EFEFE0EFCFCF8F0C000BD42
980 DATA 00030F1F3F3D737F7F7C3B371F0F030000C0F0F8FCBC8EFEFE3EDCECF8F0C0008342
990 DATA FFFF55667777AA7DDDD5FFFFFFFFFFFF000000000000000000000000000000000055B9
```

■変数リスト
- P……スコア
- Q……失敗した数
- X……スクリーンの横の大きさ
- Y……スクリーンの縦の大きさ
- W……ボールの数
- T……タイマー
- T1……ダイアマークの位置
- U……ボールの形
- G……面数
- H……ハイスコア

■プログラムの説明
- 10〜 40　初期設定
- 50　DATA文チェック
- 60〜100　機械語読み込み
- 110〜120　キャラクタ設定
- 130〜140　スプライト設定
- 150　カラー設定
- 160〜190　画面づくり
- 200〜210　タイトル画面
- 220　ゲームの初期化
- 230〜290　各面の初期化
- 300　画面データクリア
- 310〜320　かべをつくる
- 330〜390　フリッパーを作る
- 400〜420　ボールを作る
- 430　ゴールを作る
- 440　ストッパーを作る
- 450〜470　メインルーチン
- 480〜510　ゴール処理
- 520　タイマー
- 530〜500　ボールの衝突
- 600〜630　ゲームオーバー
- 640〜900　機械語プログラムのデータ
- 910〜920　キャラクタ・データ
- 930〜980　スプライトデータ
- 990　カラーデータ

★機械語の説明
- E900~E944　主にトリガーボタンを押したときの処理
- E945~E9BD　方向キーの処理
- E9BE~EA42　キャラクタ表示
- EA43~EB46　スプライトの動きと表示
- EB93~EBE4　音出し
- EC35~EC5A　USR1

★USR関数の説明

USR0　E900~EC34
- ●ゲームのメインな動き全て
- ●ボールの形をパラメータとして入れる。
- ●帰ってきた値が3の時ゴール
- ●100以上はボールがぶつかったとき

USR1　EC35~EC5A
- ●ゴールに入ったボールの数がわかる。

■内蔵チェックサムの使い方

リストの50行にデータ部分のチェックサムが入っています。すべて打ちこみRUNさせると、行番号を表示しながらOK!　と表示していきます。もし、NGが出たらその行が間違っているのでLISTにもどして修正してください。すべてOK!となったら、50行を一応REM文にして（リストの空白部分にREMと打ちこんでリターンするだけです)、RUNさせてください。（エイキチ）

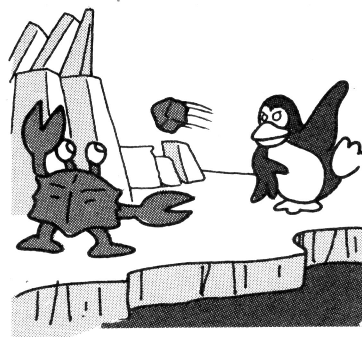
●MSX

ポシェット裏面場　〔編集部豆知識コーナー〕ある日、編集部のまえに壊れた事務用イス（あの丈夫で有名なやつです）が置かれた。なぜかというと、本誌11月号の表紙をみてちょーだい。これ以上は上四方がためがこわいのでいえません。

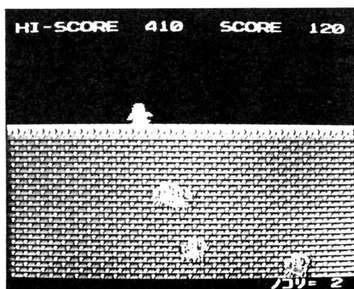
ついにファミコン、初登場！

アイスノクニヲマモレ





FOR ファミリーコンピュータ/C1 ファミリーベーシック　BY 吉岡敏明



▲ササッ、ペンペンの横ばい。そして なぜかカニさんは前に進む。まあ、アイスノクニだから何でも起きるのよ。

遊び方

ファミリーコンピュータならではのキャラクタを使った楽しいゲーム。

なぜか、南極にしかいないはずのペンペンは、ここ北極のアイスランドで番人として働いていた。そこへ、サルカニ合戦でみごとサルに復讐を果たし、調子にのったカニ軍団が攻撃してきた。

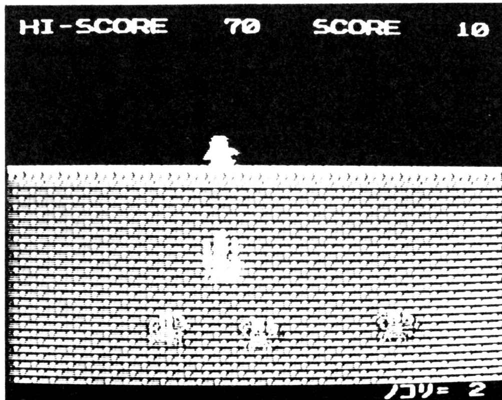
コントローラーで、ペンペンを左右に操作して、下からジワジワ攻めてくるカニ軍団にスピナーを投げつけてやっつけてくれ。スピナーを投げるのはⒶボタンだ。

でも、スピナーは1回に1つしか投げられないので、カニが近くまで迫ってきたときにあてそこなうともうほとんど絶望。慎重にやろうね。

カニのなかには特別にすばしこいのもいて、いつのまにか上まで昇ってきてしまうから、そのへんも気をつけよう。

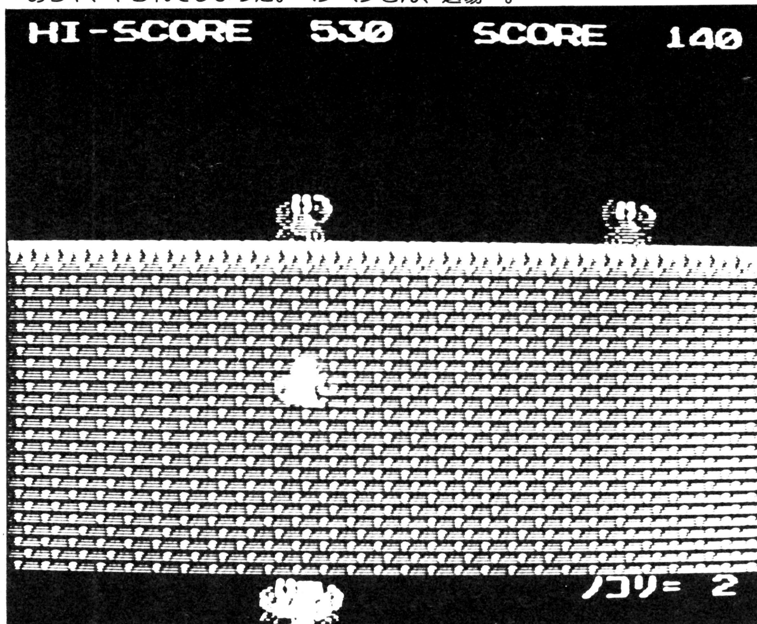
カニがいちばん上の線まで昇ってきたら、1ぴきダウン。3びきダウンでアイスランドは占領されゲームオーバーだ。再ゲームはセレクトボタンで。

■参考——「テクノポリス」'84・5、『KAKI KID』



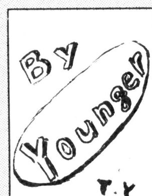
▶スピナーを落としてカニを撃退。一挙に何匹もひっかけて落とすことも可能。

▼あちゃ、やられてしまった。ペンペンさん、退場〜。



ファミベーいちばん乗りの吉岡敏明くん

ファミリーベーシックを買って1カ月ごろ、やっと自信のあるプログラムができたので送ったんだけど、まさか採用されるとは思いませんでした。話は変わるけど、グラフィックができてメモリの多いBASICカートリッジが出てほしいな。





なんつーたって、ペンギンがかわいい。スピードをおとしてやったら、だいぶできました。ワ〜イ！ ファミリーコンピュータ大好き人間のゆみは、この作品、うれしいです。ファミコン所有者のみなさん、君もゲームを作ってみてくらはい！

アイスノクニヲマモレ

```
10 HI=0:PLAY "T1Y205":GOTO 3
50
20 GOTO 410
30 ERA 0,1,2,3,4,5:SPRITE ON
:CGSET 1,2:CGEN 2:PAUSE 100:
FOR I=0 TO 5:POSITION I,0,0:
NEXT:PLAY "O5"
40 POSITION 0,120,80
50 IN=STICK(0)
60 IF IN=1 THEN F=3:GOTO 90
70 IF IN=2 THEN F=7:GOTO 90
80 F=0
90 X=XPOS(0):DEF MOVE(0)=SPR
ITE (4,F,1,90,0,0):POSITION
0,X,80:MOVE 0
100 IF MOVE(1)=0 THEN ERA 1:
IF STRIG(0)=8 THEN CUT 0:DEF
 MOVE(1)=SPRITE (7,5,1,56,0,
0):POSITION 1,XPOS(0),96:MOV
E 1
110 FOR I=2 TO 5
120 IF(MOVE(I)=0)*(YPOS(I)=8
0) THEN 230
130 IF MOVE(I)=0 THEN ERA I:
IF RND(5)=0 THEN ON RND(2)+1
 GOSUB 180,190:NEXT GOTO 50
140 IF MOVE(1)=0 THEN NEXT:G
OTO 50
150 IF (ABS(XPOS(I)-XPOS(1))
<11)*(ABS(YPOS(I)-YPOS(1))<1
1) THEN GOSUB 200
160 NEXT
170 GOTO 50
180 TX=RND(81)+16:DEF MOVE(I
)=SPRITE (14,2,RND(3)+2,64,0
,2):POSITION I,TX,208:MOVE I
:RETURN
190 TX=RND(81)+144:DEF MOVE(
I)=SPRITE (14,8,RND(3)+2,64,
0,2):POSITION I,TX,208:MOVE
I:RETURN
200 CUT I:XX=XPOS(I):YY=YPOS
(I):DEF MOVE(I)=SPRITE (14,5
,1,(208-YY)/2,0,1):POSITION
I,XX,YY:MOVE I
210 SC=SC+10:LOCATE 22,0:PRI
NT RIGHT$("     "+STR$(SC),5)
;:PLAY "D0"
220 RETURN
230 CUT 0:XX=XPOS(I):X=XPOS(
0):MX=(XX-X)/2:IF MX<0 THEN
GOTO 250
240 DEF MOVE(I)=SPRITE (14,7
,2,MX,0,2):POSITION I,XX,80:
MOVE I:GOTO 260
250 DEF MOVE(I)=SPRITE (14,3
,2,-MX,0,2):POSITION I,XX,80
:MOVE I
260 IF MOVE(I)=-1 THEN 260
270 DEF MOVE(0)=SPRITE (4,5,
1,76,0,0):POSITION 0,X,80:MO
VE 0
280 PLAY "T4O3G1FEDC":G=G-1:
LOCATE 25,23:PRINT G;
290 IF MOVE(0)=-1 THEN 290
300 IF G<>-1 THEN 30
310 CLS:BEEP:LOCATE 9,7:PRIN
T "GAME  OVER":ERA 0,1,2,3,4
,5
320 LOCATE 4,14:PRINT "PUSH
コントローラーSELECTボタン"
330 IF HI<SC THEN HI=SC
340 IF STRIG(0)<>2 THEN 340
350 CLS:LOCATE 9,6:PRINT "アイ
スノクニヲマモレ":LOCATE 6,14
360 PRINT "BOMB=コントローラーAボタン"
:LOCATE 8,18:PRINT "BY  YOUN
GER"
370 LOCATE 4,16:PRINT "PUSH
コントローラーSTARTボタン"
380 IF STRIG(0)<>1 THEN 380
390 CLS:FOR I=0 TO 27:LOCATE
 I,9:PRINT CHR$(194);:NEXT
400 FOR Y=10 TO 22:FOR X=0 T
O 27:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(1
95);:NEXT:NEXT
410 SC=0:G=2:LOCATE 1,0:PRIN
T "HI-SCORE";RIGHT$("     "+S
TR$(HI),5);
420 LOCATE 17,0:PRINT "SCORE
";RIGHT$("     "+STR$(SC),5);
:LOCATE 21,23:PRINT "ノコリ=";G
;
430 GOTO 30
```

■変数リスト

HI……ハイスコア
S……スコア
G……ペンペンの残り
F……ペンペンの向き
X……ペンペンのX座標
IN……STICK関数用
XX,YY……カニの座標
TX……カニの初期X座標
MX……カニが上まで昇ったときの移動に使う

■プログラムの説明

10～40	初期設定
50～90	ペンペンの移動
100	スピナー発射
110	どのカニを動かすか
120	カニが上まで昇ったかの判断
130～140	カニが動き終わったかの判断
150～170	スピナーとカニの接触判断
180～190	新しいカニを動かす
200～220	カニをやっつけたときの処理
230～290	ペンペンがやられた
300	ゲームオーバーかの判断
310～340	ゲームオーバー処理
350～380	タイトル表示
390～430	画面作成

■チェックポイント

このプログラムだと、数回やっている間に、OM（アウトオブメモリー）エラーが出てしまうかもしれない。フリーエリアが少ないからしようがないんだけど、もうこうなると、ハイスコアの表示はあきらめて、改めてRUNさせるしかないみたい。

345 RUN

の1行を加えれば、ハイスコアはなくなるけど、エラーは出なくなるよ。どうしてもハイスコアがほしいという人は、メモリーにPOKEして、、RUNさせる度にPEEKするしかないんじゃないかな。また、カニが速くて困るという人は、180行と190行のDEF MOVEの後、SPRITE( )の中の第3パラメーターでRND（3）にプラスしている数を増やせばいいんだ。（クー）

●ファミリーコンピュータ系

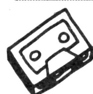
超高層ビルだってのぼってやる

GO UP LADDER





FOR PB-100+OR-1/PBファミリー　BY はんちゃん



遊び方

数年前に、一部で大ブームとなった『クレイジー・クライマー』のポケコン版だ。……というよりも、偶然なんだけど、52ページのM5用『I'm あが〜る』のいとこといった感じかな。

なにしろ、キミ（♠）はビルディング・クライマー。今日も、「そこにビルがあるから」と、理由にならない理由をつけて、高層ビル登頂に命をかけ続ける。

PB-100の横長の画面がビルの1階分。だいたい想像がつくだろうけど、はしごは〝H〞。1 3キーで左右に移動して、はしごのところで5キーを押すと上の階へ登れるのだ。

だが、もちろん、妨害が入る。「う〜ん、上から何か落ちてくるのかな」なんて考えたキミは、まだポケコンPBの世界に入って日が浅いな。上からものを降らせたいのはヤマヤマだけど、それはちょっと無理。というわけで、妖怪BOGAI（◆）の登場です。

このBOGAIにつかまると、キミは高いビルからまっさかさま。また、1階からやり直しだ。ミスは3回までだけど、スペシャルを取れば1回ずつ増えていくぞ。

さて、このBOGAIの魔手からどうやって逃げればいいのだろうか。そこで、ワープボタン(⊡)登場。ピリオドを押すと、シュルルルルッとどこかにワープできるのだ。とはいえ、このワープはランダムなので、どこに出るかわからない恐怖とスリルがあるのだ。

途中、スペシャル(¥)の出てくることがある。これを取ると、そこがはしごに変わり、ミス残り数が1回増える。

画面の右端に出てくる1Fとか3Fという表示が、ビルの階数を表している。最初は10回まで昇りきると、1面クリア。以後、クリアの条件が5階ずつ増えていくぞ。点数は1階あがるごとに10点。2面ごとに1回、ボーナスラウンドがあって、この面はただあがるだけで得点になる。BOGAIも出ることは出るけど、動かず、通過してもだいじょうぶなのだ。

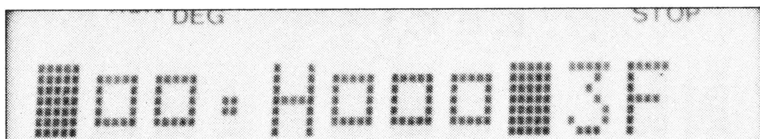
エンエン昇り続け、面をクリアしていって、18面目をクリアしてしまうとついにPBがギブアップ。スペシャル・ボーナスとして1万点もらえる。編集部の人間でそこまで行ったのは誰もいないことはいうまでもない。

神奈川県立座間高等学校2年6組の皆様、また全国のPBユーザーの皆々様、お元気ですか。このプログラムは気合を入れて作りまし

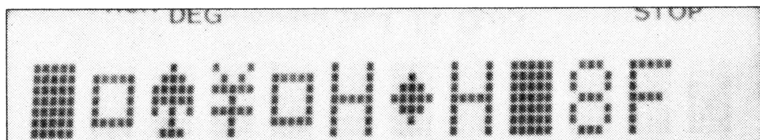
某物理教師に頭のあがらない、はんちゃん

AMUSEMENT CREATOR
(c) namacoon.
2-6　by 半田くん
なんだよ！

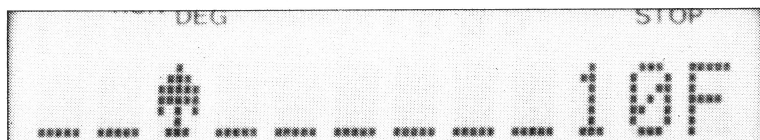
たが某物理教師に「つまんねえゲームやるな」と言われてしまいました。む、デゼニランドの三月磨臼を教えてやったのは誰だ！



▲3階まで昇ったところでいきなりやられてしまいました。写真ではよくわからないけど、落ちる感じがよく出てるんだよ。



▲8階、家具売り場です……じゃなかった、スペシャルの〝¥〞が出ました。こいつをサッと取って早く9階に昇ろう！



▲気分スッキリ。ついに10階征服。う〜ん、なんとなく、この屋上から富士山が見えるような気がする。

GO UP LADDER

```
P0
10 VAC :R=500:N$="C.U.C."
20 PRINT "GO=UP=LADDER";:GOSUB #9:PRINT "Copyright by";:GOSUB #9
30 PRINT "(c)namacoon.";:GOSUB #9:M=1:S=0:O=3
40 PRINT "TOP:";R;:GOSUB #9:PRINT "by ";N$;:GOSUB #9
50 GOSUB 290:IF RAN#>.5;L=INT (RAN#*(M*5+5)+1)
60 IF T=M*5+5 THEN 210
70 FOR Z=1 TO 7:A$(Z)="□":NEXT Z
80 FOR Z=0 TO 2:A$(INT (RAN#*7)+1)="H":NEXT Z
90 IF T=L;A$(INT (RAN#*7)+1)="¥"
100 FOR Z=1 TO 7:PRINT CSR Z;A$(Z);:NEXT Z
110 PRINT CSR 0;"■";CSR 8;T;"F":CSR 8;"■";
120 PRINT CSR X;"♠";CSR Y;"◆";:IF K=0;IF X=Y THEN 340
130 IF A$(X)="¥";GOSUB 510
140 IF KEY="1";IF X>1;PRINT CSR X;A$(X);:X=X-1
150 IF KEY="3";IF X<7;PRINT CSR X;A$(X);:X=X+1
160 IF KEY="5";IF A$(X)="H";T=T+1:S=S+10:GOTO 60
170 IF KEY=".";GOSUB 380
180 W=INT (RAN#*3)-1:IF K=1;W=0
190 IF Y+W>0;IF Y+W<8;PRINT CSR Y;A$(Y);:Y=Y+W
200 GOTO 120
210 PRINT CSR 8;T;"F";:FOR Z=0 TO 8:PRINT CSR Z;"_";:NEXT Z
220 PRINT CSR X;"♠";:GOSUB #6
230 FOR Z=1 TO 5:FOR V=1 TO 3:$="◆†♠":$=MID(V,1)
240 PRINT CSR X;$;:GOSUB #8:NEXT V:NEXT Z:GOSUB #9
250 PRINT "R:";M;"CLEAR!";:GOSUB #9:U=INT (RAN#*10+1)*100
260 PRINT "BONUS:";U;:GOSUB #9:S=S+U:M=M+1:IF M>18 THEN 550
270 IF FRAC (M/3)=0 THEN 420
280 GOTO 50
290 FOR Z=0 TO 10:$=" ROUND:    ":$=MID(Z+1,1)
300 PRINT CSR Z+1;"♠":CSR Z;$;:NEXT Z
310 FOR Z=10 TO 8 STEP -1:PRINT CSR Z;"♠ ";:NEXT Z:GOSUB #8
320 PRINT CSR 7;M;:GOSUB #9:PRINT CSR 2;"READY !";:GOSUB #9
330 X=1:Y=7:T=1:K=0:RETURN
340 FOR Z=1 TO 3:FOR V=1 TO 5:$="♠Oo▲.":$=MID(V,1):PRINT CSR X;$;
350 GOSUB #8:NEXT V:NEXT Z:PRINT CSR X;".";:GOSUB #9
360 PRINT " Man died..";:GOSUB #9:O=O-1:IF O=0 THEN 440
370 GOTO 50
380 FOR Z=0 TO 5:PRINT CSR X;"♠";:GOSUB #7:PRINT CSR X;A$(X);
390 GOSUB #7:NEXT Z:X=INT (RAN#*7)+1
400 FOR Z=0 TO 5:PRINT CSR X;A$(X);:GOSUB #7:PRINT CSR X;"♠";
410 GOSUB #7:NEXT Z:RETURN
420 PRINT "BONUS ROUND!";:GOSUB #9:PRINT "<BOGAI>STOP.";:GOSUB #9
430 PRINT "  READY !";:GOSUB #9:K=1:X=1:Y=7:T=1:GOTO 60
440 PRINT " GAME OVER!";:GOSUB #9
450 PRINT "SCORE:";S;:GOSUB #9
460 IF S>R;R=S:PRINT " TOP SCORE!";:GOSUB #9:INPUT "NAME:",N$
470 INPUT " TRY AGAIN",$
480 IF $="Y" THEN 20
490 IF $="N";END
500 GOTO 470
510 PRINT CSR 1;"SPECIAL";:GOSUB #6:FOR Z=1 TO 7
520 PRINT CSR Z;" ";:NEXT Z:PRINT CSR 1;"ONE MAN";:GOSUB #6
530 A$(X)="H":L=0:O=O+1
540 FOR Z=1 TO 7:PRINT CSR Z;A$(Z);:NEXT Z:RETURN
550 PRINT "<BOGAI>say.";:GOSUB #9:PRINT " GIVE UP !!";:GOSUB #9
560 PRINT "BONUS: 10000";:GOSUB #9:S=S+10000:GOTO 440

P6
10 FOR Q=0 TO 150:NEXT Q:RETURN

P7
10 FOR Q=0 TO 10:NEXT Q:RETURN

P8
10 FOR Q=0 TO 20:NEXT Q:RETURN

P9
10 FOR Q=0 TO 200:NEXT Q:PRINT :RETURN
```

■変数リスト

R……ハイスコア
N$……ハイスコアネーム
Q,Z,V……ループ用
M……ラウンド数
S……スコア
O……クライマーの人数
X……自分の位置
Y……敵の位置
T……現在の階数
K……ボーナスラウンド判定用
L……スペシャルのある階
A$( )……画面データ
W……敵の移動量
U……ボーナス用

■プログラムの説明

P1

10～ 50	初期設定、デモ、スペシャル設定
60	屋上判定
70～ 90	画面設定
100～120	キャラクタ表示、接触判定
130	スペシャル判定
140～170	キー入力
180～200	相手の動き
210～280	ラウンドクリア
290～330	ラウンド表示、初期設定サブ
340～370	クライマー死亡サブ
380～410	ワープサブ
420～430	ボーナスラウンド表示、設定
440～500	ゲームオーバー
510～540	スペシャルサブ
550～560	GIVE UP、ボーナス

P6～P9　ループサブ

■チェックポイント

まず、自分は最初3人いるが、途中で追加されるので、ぜひ、途中表示がほしい。365行に

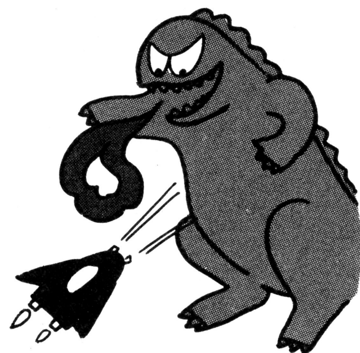
PRINT " Man ";O;:GOSUB #9

これを入れると、残りステップ数は2しかないので、改造するには表示部分を簡素化して、ステップを稼ごう。1面クリアごとに5階ずつ増えるのはちょっときついね。60行のT=M＊5+5を、＊3にしてみれば3階ずつ増えるよ。（たけちゃん）

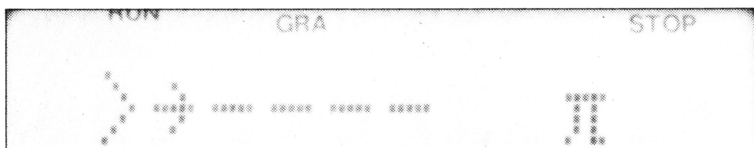
ジェットビートルvs.怪物軍団

科特隊

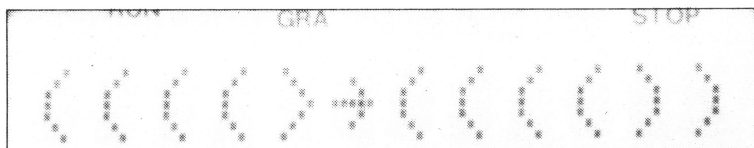




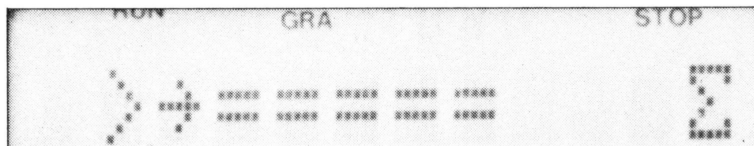
FOR PB-100＋OR-1/PBファミリー BY OUT！



▲ジェットビートルから出てくるビームは4マスまでしか届かない。もっと〝π〟に近づいて撃とう。



▲おっとー、うまくビームをぶちあてたぞ！ ズガガガ……、爆発している感じがよく出ているね。



▲手ごわい敵とは一発必中のミサイルで戦う。やっぱり、〝Σ〟はこわいもんね。でも、ミサイルがあと1発になってしまった。心細いな。

速達配達区域外に住む受験生、OUT！くん

新潟県の某高校に通う、思いっきり受験生です。ぼくの住んでるところは、バスも電車も避けて通る、ごくふつうの田園地帯です。そんなぼくの家に「速達配達区域外」と赤く書かれた封筒が届いたのは中間試験の真最中でした。このプログラム3週間かかったんです。





遊び方

ジェットビートルが離陸するデモ画面のついた、スペース・シューティング・ゲーム。

このジェットビートルのキャラクタがなかなかうまい。不等号の〝>〟と矢印〝→〟をあわせただけで、いかにもそれっぽく見えちゃう。PBキャラクタ・デザインのシブい奥深さをふと感じてしまいました。

キミの乗るこのジェットビートルに向かって、次々と出現する怪獣たち。♠やΩやπ……。1 3キーでジェットビートルを左右に操作し、ビーム(6)やミサイル(5)で怪獣たちを全滅させよう。

怪獣軍団は全部で5種類。怪獣によって強さも違うぞ。弱いやつなら、ビームを2発撃ちこめばダウンしてしまうけど、強いやつになると4発必要になる。それに、強い怪獣の攻撃は、また特に激しいのだ。もちろん、得点も倒した敵の強さに応じて高くなる。

怪獣からの攻撃は〝*〟で、怪獣の強さによって攻撃頻度が違う。弱い相手なら、あまり攻撃してこないので近づいて攻撃できるけれど、強いやつは警戒しながら近づかないとだめ。ジェットビートルのビームにも決められた射程距離（4マス）があってそれ以上離れると効力がなくなるので、敵との距離の取り方が、このゲームのポイントのひとつなのだ。

ミサイルは、ビームと違って一発必中。撃てば必ず相手を倒せる。ただ、ミサイルはジェットビートル1機につき、2発までしか使えないので、ここぞというときに使わないともったいない。ミサイルの残り数は、画面上のGRAがついているときが2発、RADのときが1発、DEGになるともうない……というふうに表される。

「もう、だめだ。こいつにはかなわない」とか「こんなザコなど相手にしたくない！」てなときは、4で脱出することもできるぞ。

次々に出てくる怪獣を160頭やっつけると、ついに怪獣軍団がギブアップするのだ。怪獣の名前を作者は特に決めてないけれど適当に名前をつけて遊んでみてはどうかな。

科特隊

```
P0
1 PRINT "THE MONSTER!";:MODE 6:GOSUB #9:GOSUB #9
5 A$=")+":B$="+(":X=2:Z=4:W=11:E=5:F=2:P=0:Q=0:C$=A$
10 PRINT "BEST score";R;" by ";$;:GOSUB #9
15 PRINT CSR 1;"Take Off!!";:GOSUB #1:GOSUB #9:GOSUB #2
20 IF KEY="1";IF X≥1;X=X-1:Z=X+2:C$=B$
21 IF KEY="3";IF X≤9;X=X+1:Z=X-1:C$=A$
22 IF KEY="4";GOSUB #2:P=P-10
23 IF KEY="6";U$="-":O=1:GOSUB 50
24 IF KEY="5";IF F>0;J=Y:U$="=":O=6:GOSUB 53
25 PRINT CSR Z;" ";CSR W;" ";CSR Y;D$;CSR X;C$;
30 GOSUB #3:MODE F+4:GOTO 20
50 IF C$=A$;J=X+5:K=1:L=X+2:IF X>6;J=11:IF X=10;RETURN
51 IF C$=B$;J=X-4:K=-1:L=X-1:IF X<4;J=0:IF X=0;RETURN
52 GOTO 56
53 IF C$=A$;K=1:L=X+2:IF X=10;RETURN
54 IF C$=B$;K=-1:L=X-1:IF X=0;RETURN
55 F=F-1
56 FOR M=L TO J STEP K:PRINT CSR M;U$;:IF M=Y;G=G-O:IF G=0;Q=Q+1
57 IF G=0;GOSUB 59:S=Y:V=X:U$=C$:P=P+50*H:GOSUB #5:GOSUB #2:RETURN
58 NEXT M
59 FOR M=L TO J STEP K:PRINT CSR M;" ";:NEXT M
60 RETURN

P1
10 Y=INT (RAN#*6)+6:T=INT (RAN#*5)+11:GOSUB T:RETURN
11 D$="Ŧ":G=2:H=2:RETURN
12 D$="♠":G=2:H=2:RETURN
13 D$="Ω":G=3:H=3:RETURN
14 D$="Σ":G=4:H=3:RETURN
15 D$="π":G=4:H=4:RETURN

P2
5 PRINT CSR X;C$;
6 IF X≤1;IF C$=A$;X=2:GOTO 20
8 IF C$=B$;PRINT CSR Y;" ";:GOTO 30
10 PRINT CSR X-1;"=";:GOSUB #8:PRINT CSR X-2;"=";:GOSUB #8
20 FOR M=X-1 TO 9:PRINT CSR M;"=)+";CSR M-1;" ";:GOSUB #8:NEXT M:X=9
30 FOR M=X TO 0 STEP -.5:PRINT CSR M;C$;CSR M+2;" ";:GOSUB #8:NEXT M
40 X=0:C$=A$:GOSUB #1:RETURN

P3
1 T=RAN#*H:IF T>1.6-Q/100;GOSUB 8:GOTO 10
5 W=Y:Y=Y+SGN (.5-RAN#):IF Y>11;Y=11
6 IF Y<0;Y=0
8 PRINT CSR W;" ";CSR Y;D$;CSR X;C$;:RETURN
10 IF Y≥X;IF Y≤X+1;RETURN
15 K=SGN (X-Y):J=Y+K*3
16 IF Y<3;IF X<Y;J=0
17 IF Y>8;IF X>Y;J=11
20 FOR M=Y+K TO J STEP K:PRINT CSR M;"*";
25 IF M≥X;IF M≤X+1;S=X:V=Y:U$=D$:GOSUB #5:E=E-1:X=0:F=2:GOTO 35
30 NEXT M:FOR M=Y+K TO J STEP K:PRINT CSR M;" ";:NEXT M
35 IF E=0 THEN #7
40 RETURN

P5
10 FOR M=S TO 11:FOR N=S TO 0 STEP -1:PRINT CSR M;")";CSR N;"(";CSR V;U$;
15 NEXT N:NEXT M
20 FOR M=S TO 11:FOR N=S TO 0 STEP -1:PRINT CSR M;" ";CSR N;" ";CSR V;U$;
25 NEXT N:NEXT M:IF Q=160;GOSUB #9:GOTO 40
30 RETURN
40 PRINT CSR 2;"GIVE UP!! score";P:PRINT CSR 2;"THE END"

P7
5 GOSUB #9
10 PRINT "GAME OVER score [";Q;"]";P;:GOSUB #9:IF R≥P THEN 30
20 R=P:PRINT "You are HEAD HUNTER!... ";:GOSUB #9:INPUT "Name",$
30 PRINT "*Try Again!*":GOTO #0

P8
10 FOR I=1 TO 8:NEXT I:RETURN

P9
10 FOR I=1 TO 200:NEXT I:PRINT :RETURN
```

■変数リスト

A$,B$,C$……ビートルのキャラクタ
X……ビートルの座標
Z……ビートル消去の座標
W……敵消去の座標
E……ビートルの数
F……ミサイルの数
P……得点
Q……倒した敵の数
R……ハイスコア
$……ハイスコアラーの名前
Y……敵の座標
T……敵の攻撃移動決定用
D$……敵のキャラクタ
G……敵のスタミナ
H……得点係数
U$……味方攻撃キャラクタ、勝ち残ったキャラクタ
O……攻撃力
J，L……ビーム、ミサイルの始点、終点の座標
K……ループ用STEP
S……爆発パターン始点座標
V……勝ったキャラクタ用座標

■プログラムの説明

P0
- 1～15　タイトル、デモ、初期設定
- 20～24　キー入力
- 25,56～60　画面表示
- 30　敵行動ルーチンへ、ミサイル残り設定
- 50～55　攻撃用条件設定

P1　敵の設定
P2　脱出
P3
- 1　敵行動決定
- 5～8　移動
- 10～40　攻撃

P5　爆発、GIVE UP
P7　ゲームオーバー
P8,P9　ループ

■チェックポイント

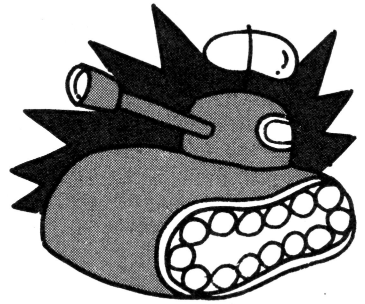
残りステップ数が70ステップと残り少ないので、大きな改造は難しい。そこで、敵の種類を増やしてみよう。P1の10行T=INT（RAN#＊5）＋11を＊6にして、16行には、D$＝“@”：G=2：H=INT　(RAN#＊11)：RETURN　P5に5行IF D$＝“@”；T=50＊H：PRINT　“BONUS　=”；T；：GOSUB　#9としてみよう。“@”のボーナス怪獣が出てくるよ。
（たけちゃん）

●PB-100系

地獄の5面をキミは越えられるか

BATTLE FIELD





FOR PB-100＋OR-1/PBファミリー　　BY 井上和紀



遊び方

ポケコン担当のたけちゃんおすすめの戦車戦ゲーム。

ＰＢの表示画面は、キミの戦車からのぞいた外の景色だ。

1キーで左の景色を、3キーで右の景色を見ることができる。つまり、キーの向きとは逆の方向に景色がスクロールするってわけ。ま、この手のゲームにはそういう方式が多いので、やってみればだいたいわかるはず。

景色のなかにちらほらといる敵は、全部で4種類。まず、1面で出てくるのは、ホバータンク（△）と地上基地（—）。ホバータンクはちょこまかと動きまわるので、なかなか手こずってしまう。ホバータンクをうまく画面の中央にとらえて、Xキーでビーム発射。ただし、このビームが地上基地やその残がい（≧）にあたると逆にはねかえってきてやられてしまうので注意。また、ホバータンクに向けてミサイルを撃っても効果がないぞ。

地上基地は動かないので、攻撃はやさしい。Zキーのミサイルで破壊しよう。

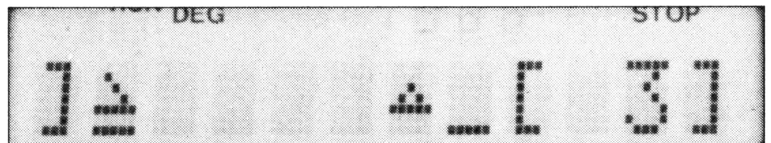
地上基地を全て破壊し、ホバータンクを面数＋1だけ撃破すると、面クリア。2面以降、地上基地のキャラクタが変わり、どんどん大きく建造されていくのが、ちょっとおもしろいぞ。

3面からは、破壊不能のバキュラ（□）が出てくる。こいつには、ビームもミサイルもききめなし。それどころか、ビームをまちがえて撃ってしまうと、逆にやられてしまうのだから、決してさからわないこと。

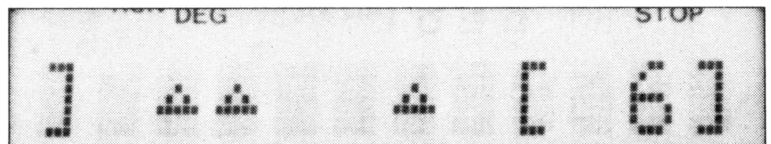
画面右に出ている数字は残りエネルギー。ここが0になっても、キミの戦車は自爆してしまうのだ。3機やられると、ゲームオーバー。

ところで、5面まで行ったキミは奇妙なことに出会うだろう。画面には地上基地が1つもなく、全面、ホバータンクばかり。ところが、このホバータンクをビームでやっつけているうちになぜか突然自爆……。フッフッ、この面は「地獄の5面」と呼ばれる恐ろしい面なのだ。実は、ホバータンクのなかにダミー戦車と化したバキュラがいるのだ。バキュラにビームでさからえば自爆は当然なのだ。

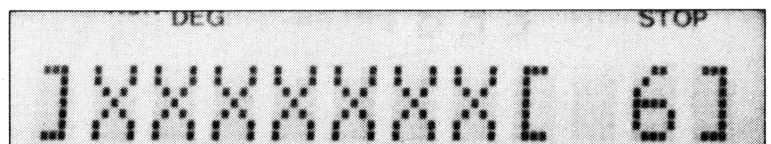
ゲーム・スタート、リプレイとも何かキーを押せばはじまるぞ。



▲右のカッコのなかがエネルギー表示。あと少ししかない。はやくこのすばしこいやつを倒して、面クリアしなくっちゃ。



▲ついに出た、恐怖の5面。一見、ごくふつうに見えるところがかえってこわい。どれがバキュラで、どれがホバータンクか、けっけのけーの毛虫。



▲ほおら、いわんこっちゃない。バキュラをビームで撃ってしまった。う〜ん、今度は、こと・しゃみせん・あぶらむしで行こうかな。

友人の影がど〜んとちらつく井上和紀くん

実はこのゲーム、友人の竹本氏にPBを貸したら何とたったの2日間で作ってしもうたものを、ぼくがいじくりまわしたものです。今度はPC−9801のほうで何か作ってみようと思います（また、竹本氏に作らせようっと♡）。

自画像!

ゆみちゃん　ポケコンはキーがちっちゃいから、ゆみの太い指では、とっても不利だと思うんだ。このゲームは、わりと熱中しました（結果は20分ぐらいやって、3面までがんばったぞ。みんなほめたたえてくれェ〜。）OKを見たあとは満足でした。

BATTLE FIELD

```
P0
  10 L=3:M=1:S=0:GOS
     UB #1
  30 T=7:GOSUB #2:P=
     15:Z=0:W=0
  40 Q=INT (RAN#*30)
     +1:K=0
  50 Q=Q+INT (RAN#*3
     )-1:IF Q≤5;Q=5
  60 A$=KEY:IF Q≥25;
     Q=25
  70 IF A$="1";IF P≥
     5;P=P-1
  80 IF A$="3";IF P≤
     26;P=P+1
  90 IF A$="Z";K=1:N
     =P
  95 B$=MID(P-3,7)
 100 PRINT CSR 0;"]"
     ;B$;"[";INT T;"
     ]";
 110 IF ABS (P-Q)≤3;
     PRINT CSR (Q-P+
     4);"▲";
 115 IF A$="X";GOSUB
      #4
 120 IF K≠0;GOSUB #3
 140 T=T-.05:IF T≤0;
     GOTO 200
 150 IF Z≥M;IF W=V;G
     OTO 170
 160 GOTO 50
 170 FOR I=1 TO 99:N
     EXT I:PRINT CSR
      0;"--- OK! ---
     -";
 180 FOR I=1 TO 99:N
     EXT I:GOTO 30
 200 PRINT CSR 0;"--
      CRUSH! --";:FO
     R I=1 TO 200:NE
     XT I
 210 L=L-1:IF L=0;GO
     TO 300
 220 T=7:GOTO 50
 300 PRINT CSR 0;"-G
     AME OVER-
     ";:PRINT "SCORE
      ";S;
 310 IF S>H;PRINT "
         HIGH SCORE!
     ":H=S:INPUT "NA
     ME ",Y$
 320 FOR I=1 TO 200:
     NEXT I:GOTO 10

P1
   5 A=30:GOSUB 200
  10 PRINT CSR 0;"BA
     TTLE.FIELD";:FO
     R I=1 TO 100:IF
      KEY≠"";A=100
  20 NEXT I:GOSUB 20
     0:GOTO A
  30 A=50:PRINT CSR
     0;"H.SC.";H;:FO
     R I=1 TO 99:IF
     KEY≠"";A=100
  40 NEXT I:GOSUB 20
     0:GOTO A
  50 A=5:PRINT CSR 0
     ;" By  ";Y$;:FO
     R I=1 TO 100:IF
      KEY≠"";A=100
  60 NEXT I:GOTO A
 100 RETURN
 200 FOR I=0 TO 5:PR
     INT CSR I;"*";:
     PRINT CSR 11-I;
     "*";:NEXT I
 210 FOR I=5 TO 0 ST
     EP -1
 220 PRINT CSR I;" "
     ;:PRINT CSR 11-
     I;" ";:NEXT I
 230 RETURN

P2
  10 M=M+1:GOTO M*10
  20 $="###  _   _
      _   _
     ###":C$="_":V=4
     :RETURN
  30 $="###  zz
       z z   z   z
     ###":C$="z":V=6
     :RETURN
  40 $="###E   □  E
      EE  □  E  E
     ###":C$="E":V=6
     :RETURN
  50 $="### E EE□ E
     □E E   EE  □ □
     ###":C$="E":V=8
     :RETURN
  60 $="¥¥¥  ▲  ▲
     ▲ ▲▲  ▲    ▲
     ¥¥¥":V=0:RETURN

  70 $="### ■□■ □ ■
     □ □ ■ □ ■■ □ ■
     ###":C$="■":V=7
     :RETURN
  80 M=1:GOTO 10

P3
   1 K=K+1:GOTO K*10
  20 N=P:PRINT CSR 4
     ;"o";:RETURN
  30 PRINT CSR (4+(N
     -P)*2);"o";:RET
     URN
  40 B$="°":X=4+(N-P
     )*1.5:GOTO 100
  50 B$="°":X=4+(N-P
     )*1.5:GOTO 100
  60 B$="·":X=4+(N-P
     ):GOTO 100
  70 B$=".":X=4+(N-P
     ):GOTO 100
  80 IF MID(N,1)≠C$;
     K=0:RETURN
  85 B$="‡":S=S+M*10
     0:$=MID(1,N-1)+
     "≥"+MID(N+1,30-
     N):X=4+(N-P)
  87 W=W+1:GOTO 100
  90 B$="Ω":X=4+(N-P
     ):K=0:GOTO 100
 100 IF X≥1;IF X≤7;P
     RINT CSR X;B$;:
     RETURN
 110 RETURN

P4
  10 FOR I=1 TO 3:PR
     INT CSR 1;B$;:P
     RINT CSR I;"-";
  20 PRINT CSR 8-I;"
     -";:NEXT I:PRIN
     T CSR 1;B$;
  30 IF Q=P;PRINT CS
     R 4;"*";:Q=INT
     (RAN#*30):Z=Z+1
     :S=S+M*5:RETURN

  40 IF MID(P,1)=" "
     ;RETURN
  45 FOR I=3 TO 1 ST
     EP -1:PRINT CSR
      1;B$;
  50 PRINT CSR I;"("
     ;:PRINT CSR 8-I
     ;")";:NEXT I:T=
     0
  60 PRINT CSR 1;"XX
     XXXX";:FOR I=1
      TO 99:NEXT I:R
     ETURN
```

■変数リスト

L……味方戦車残量
M……面数
S……スコア
A……タイトルに使用
H……ハイスコア
Y$……ハイスコアラー名前
T……残り時間
$……画面データ
C$……地上基地のキャラクタ
V……地上基地の数
P……味方戦車座標
Z……破壊した敵戦車数
W……破壊した地上基地数
Q……敵戦車座標
K……ミサイルの状態
A$……キー入力用
N……ミサイルの座標
B$……表示される背景、ミサイルキャラクタ、地上基地破壊キャラクタ
X……ミサイルの画面上の座標

■プログラムの説明

P0
- 10〜 40　初期設定
- 50〜220　メインルーチン
  - 50　敵戦車移動
  - 60〜120　キー入力と表示
  - 140　タイムを減らす
  - 150〜180　面クリア判定と面クリア
  - 200〜220　クラッシュ
  - 300〜320　ゲームオーバー

P1　タイトルデモ
P2　各面の背景設定
P3
- 1〜80　ミサイル発射
- 85〜110　敵基地爆発

P4
- 10〜 30　ビーム発射と命中
- 40〜 60　ビームがはずれたときの処理

■チェックポイント

残りのステップ数は7ステップしかないので改造は難しい。そこで5面は難しいので、自分を1人増やしましょう。

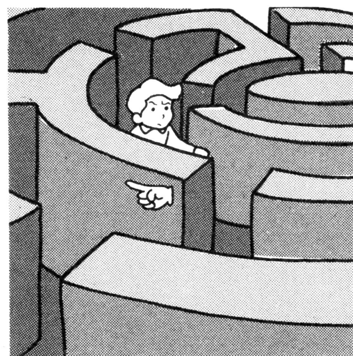
P2の60行V＝0の後に：L＝L＋1を入れよう。タイムを増やしたい人は、P0の30行と、220行のTの値を増やしましょう。(ただしT＝9まで)それから、P0の40行と、P4の30行のRAN#＊30を＊15にすると、敵戦車の出現範囲が半分になるよ。(たけちゃん)

●PB-100系

3-Dタイプのポケコン迷路

地獄の迷路





FOR PC-1251/1255

BY 小島聖

遊び方

ポケコン版、3-D迷路。

RUNさせると、〝YOKO？(1—34)〟ときいてくるので、1～34の数字を入力。この数字が迷路の大きさを決めるのだ。当然、大きいほうが難しい。縦の大きさは12ドットと決められている。その後、約8秒たつと〝MAKING NOW！〟と表示されて迷路作成に入る。これが結構長いけど、しかたないね。大きな迷路を指定すると、最高で7分かかるそうなので、マンガでも読もう。

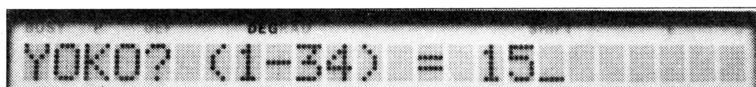
迷路完成後、レベルをきいてくる。レベルが高いと、画面から得られる自分の位置情報が少なくなるのだ。最初はレベル1でやるべし。絶対！（経験からのアドバイス）ま、レベル3なんかでやると、なぜこの迷路が地獄なのかが体でわかってきてしまうのだ。

画面の両端でチラチラしてるのは、意味がないのでまどわされないように。

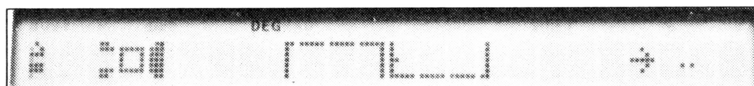
左から3、4、5マスに自分から見た通路の状態、真中あたりが迷路上の自分の位置、右端の矢印が迷路に対して自分がどの方向を向いているかを表している。これを手がかりに迷路を脱けるのだ。出口は迷路の右端のどこかに1カ所だけあいている。右を向くときは[6]、左を向くなら[4]、そして前進は[5]のキーだ。詳しくは写真説明を見てね。

ちなみに隣りは倉田まり子さん！の小嶋聖お兄さん

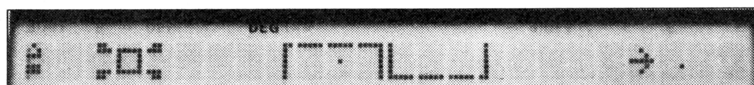
PC-1251の内部解析をやっていて、マシン語で各種ルーチンを作成しています。主なルーチンとしては自動演奏、ローマ字をカナに瞬時に変えるルーチンなどです。ちなみに隣りは倉田まり子さん。



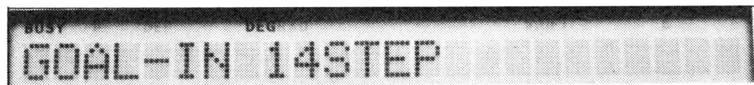
▲15とはまた思いきったもの。やっぱり、はじめのうちは2か3くらいがテキトーか、と。迷路作るのに結構時間もかかるしねえ……。



▲通路の状態は3—D風の表示。黒くベタッと塗ってあるのは壁。白く抜けているのが通り道。今、目の前と左手に行ける。地図は上下半分ずつを横に並べている。



▲やっと迷路の途中までできた。今、迷路の出口のほうを向いているということが、右の矢印でわかる。ちょうどまっすぐの通路もあるし、ひょっとしたら……。



▲やった、迷路脱出！　なんて、これはインチキ。ホントは、YOKOを1にしたやつで、迷路を脱出したんだ。結局、YOKO15の迷路は放棄してしまったのだ。

■変数リスト
（迷路作成ルーチン）
P……迷路の横幅
M$( )……迷路作成ワーク配列
B( )……ジャンプ先ワーク配列
X$( ),Y$( )……迷路の通路状況配列
A( )……ジャンプ先ワーク配列、添字の最大値のバックアップ用
X……ループカウンタおよびX軸ポインタ
Y……ループカウンタおよびY軸ポインタ
Z……入口ポインタ
T……ステップカウンタ
V，W……迷路分岐点サーチ用バックアップポインタ
U……ジャンプ先ワーク配列用ワーク添字
（迷路進行ルーチン）
W……レベル用
X，Y……現在地ポインタ



くやし～っ！　まわりの人は、そんなに難しくないって言うんだけど、1回目できなくてパスしてしまいました。ポケコンって小さいから目が疲れるけど、どこでもやれる手軽さがいいね。ゆみもポケコン買いたいよぉーん！

地獄の迷路

```
  5:REM *** MEIRO ***
     BY H.KOJIMA
  7:RANDOM
 10:CLEAR : WAIT 0:
     INPUT "YOKO? (1-34)
     = ";P
 15:IF P<1 OR P>34 THEN
     10
 20:DIM M$(P+1,13)*1,B(1
     4,2),X$(P,12)*1,Y$(P
     ,12)*1: RESTORE
 30:FOR R=1 TO 15: READ
     A(R): FOR S=0 TO A(R
     )-1: READ B(R-1,S):
     NEXT S: NEXT R
 40:DATA 1,160,1,300,1,3
     20,2,300,320,1,330,2
     ,300,330,2,320,330,3
     ,300,320,330,1,310
 45:DATA 2,300,310,2,320
     ,310,3,300,320,310,2
     ,330,310,3,300,330,3
     10,3,320,330,310
 50:FOR X=0 TO P+1:M$(X,
     0)="1",M$(X,13)="1":
     NEXT X: FOR Y=1 TO 1
     2:M$(0,Y)="1",M$(P+1
     ,Y)="1": NEXT Y
 70:Z= RND 12,X=1,Y=Z,T=
     12P,V=1,W=1
 80:PRINT "  MAKING NOW!
     ": CALL &11E0
100:"A"T=T-1:M$(X,Y)="1"
140:U=(M$(X,Y+1)="")+(M$
     (X-1,Y)="")*2+(M$(X+
     1,Y)="")*4+(M$(X,Y-1
     )="")*8
150:GOTO B(U, RND A(U+1)
     -1)
160:IF T=0 THEN 350
180:W=W+1: IF W=13 LET V
     =V+1,W=1: IF V>P LET
     V=1
190:IF M$(V,W)<>"1" THEN
     180
200:IF M$(V-1,W)<>"" IF
     M$(V+1,W)<>"" IF M$(
     V,W-1)<>"" IF M$(V,W
     +1)<>"" THEN 180
210:X=V,Y=W: GOTO 140
300:Y$(X,Y)="1",Y=Y+1:
     GOTO "A"
310:Y=Y-1,Y$(X,Y)="1":
     GOTO "A"
320:X=X-1,X$(X,Y)="1":
     GOTO "A"
330:X$(X,Y)="1",X=X+1:
     GOTO "A"
350:INPUT "LEVEL? 1-3 ";
     W
351:IF W<1 OR W>3 THEN 3
     50
352:PRINT "": CALL &11E0
     : IF W<>1 THEN 360
355:FOR I=1 TO 65 STEP 6
     4: POKE &F83A+I,&7F:
     POKE &F839+I-P,&7F:
     NEXT I: FOR I=0 TO P
     -1: POKE &F83A-I,1:
     POKE &F87A-I,64:
     NEXT I
360:X=1,Y=Z,Z= RND 12,X$
     (P,Z)="1",G=3,K=0:
     GOTO 550
370:IF Y<7 POKE &F83A-P+
     X,2^Y+1: GOTO 392
380:POKE &F87B-X,2^(Y-7)
     +64
392:IF G=2 POKE &F84F,8,
     4,62,4,8
394:IF G=3 POKE &F84F,8,
     28,42,8,8
396:IF G=4 POKE &F84F,8,
     16,62,16,8
398:IF G=5 POKE &F84F,8,
     8,42,28,8
400:POKE &F80C,127,127,6
     2,62,62,62,62,62,
     127,127
410:IF A(G-1)=1 POKE &F8
     0C,99,99,34
420:IF A(G)=1 POKE &F810
     ,34,34,34
430:IF A(G+1)=1 POKE &F8
     14,34,99,99
460:J= VAL INKEY$ : IF J
     =0 THEN 460
462:IF J=5 AND A(G)=1
     THEN 490
465:IF J=4 LET G=G-1: IF
     G=1 LET G=5
470:IF J=6 LET G=G+1: IF
     G=6 LET G=2
475:ON W GOTO 392,392,40
     0
490:IF W=1 POKE &F83A-P+
     X,1: POKE &F87B-X,64
500:K=K+1: IF G=2 OR G=4
     LET Y=Y-3+G
510:IF G=3 OR G=5 LET X=
     X+4-G
540:IF Y=Z AND X=P+1
     THEN 700
550:A=0,B=0,C=0,D=0,E=0,
     F=0: IF Y$(X,Y)="1"
     LET D=1
560:IF X$(X,Y)="1" LET C
     =1
570:IF X$(X-1,Y)="1" LET
     A=1,E=1
580:IF Y$(X,Y-1)="1" LET
     B=1,F=1
590:ON W GOTO 370,392,40
     0
700:WAIT 150: PRINT "GOA
     L-IN ": STR$ K;"STEP
     ": GOTO 10
900:END
```

Z……出口ポインタ
G……方向ポインタ
K……進行ステップカウンタ
A,B,C,D,E,F……周囲通路状況（左、上、右、下、左、上・通路あり…1　通路なし…0）
J……キー入力用

■プログラムの説明

●迷路作成ルーチン（5～330）

10～ 15	迷路の横幅入力
20	配列宣言
30～ 45	ワーク配列にジャンプ先番号設定
50～ 70	各ワーク変数初期設定
80	メッセージ表示
100	カウンタおよび迷路ポインタ配列の更新
140～150	ジャンプ先決定
160	終了判断
180～210	迷路分岐点のサーチ
300～330	迷路を1ステップ進める

●迷路進行ルーチン(350～900)

350～351	レベル入力
352	スクリーン初期
355	迷路のワクの表示
360	各変数の初期設定
370～380	現在地の表示
392～398	方向の表示
400～430	現通路の表示
460～475	キー入力
490	現在値のリセット
500～510	進行ステップの加算および1ステップ迷路進行
540	出口の判定
550～590	周囲の壁の判定
700～900	出口の処理

■チェックポイント

ゴールインしたときに、回数が表示されるが、得点の要素はない。そこで700行の最後：GOTO10を消して、

```
800 Q=100+P*W*100-(K*10):WAIT
300:PRINT "SCORE =" ; STR$ Q:GOTO 10
```

としてみよう。ゴールに入ることで、100点はもらえるけど、横幅、レベル、回数が考慮された得点が表示されるよ。
（たけちゃん）

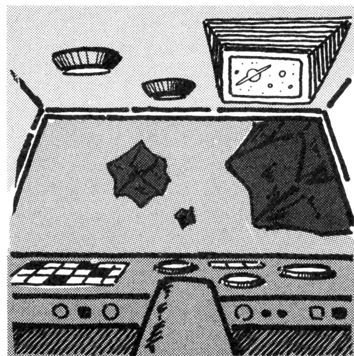
●PC-1251系

ポシェット裏面場　作者から送られてきた顔写真を整理していて、フォーカスにのりそうな写真を発見。あの倉田まりこさんが写っているのだ。思わずスペースのおきてやぶりをして、２人の顔をのせてしまった。

リアルな宇宙戦シミュレーション

DRIFTING GAME





FOR PC-1500/1501

BY 森岡健二



遊び方

グイーンと敵が迫ってくる、スリリングな宇宙戦争ゲーム。

PC-1500の表示画面の中央にある、"▮"で仕切られたところがスクリーン。その真中にあるのが照準だ。

DEF Aでスタートすると、スクリーンが現れ、4種類のキャラが遠くからだんだん形を現してくる。敵によって、攻撃を変えなければならないので、結構苦労してしまう。移動は1 3で、それぞれ反対方向に背景がスクロールする仕組だ。

登場キャラクタとその対処方法を説明しよう。

①基地……近づくと白い四角から円になってくるキャラクタ。これは味方のエネルギー補給基地で、敵とまちがえてビームを撃ってしまうと、逆に自爆してしまう。照準が基地にあったら、すばやく5キー。エネルギーが10プラスされる。また、左右へよけてもいい。なお、5キーをこのとき以外に使用すると自爆するので注意。

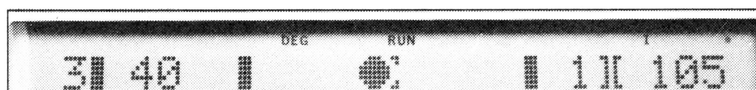
②隕石……近づくと黒丸、黒四角、黒丸と大きくなってくるキャラクタ。よけてもいいし、照準にあわせてビーム(2キー)を発射して爆破してもいい。ビームの2キーも、この隕石と後で説明するミサイルを照準に捉えたときだけ使用可能。その他で使用するとやっぱり自爆するので注意。

③宇宙船……2面以降に出てくるスターウォーズ型のスペースシップ。これにはビームも歯が立たない。撃つと自爆してしまうのだ。ただひたすら、左右にかわすしかない。

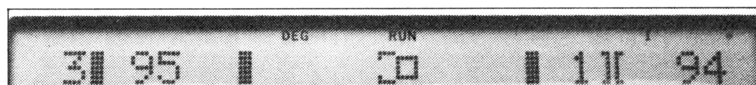
④ミサイル……3面以降に出てくる、8本のアンテナのついたキャラクタ。これは、よけてもダメ。ミサイルで迎え撃たないとやられてしまうのだ。

もうひとつ、キーがある。4キーのバリアーだ。4を押すと、表示パタンは消えてしまい、危険をのがれることができる。ただし、エネルギーが1回につき10減ってしまうのだ。エネルギーが10以下のときは無効。

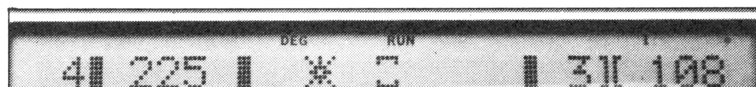
ダメージを7回受けるとゲームオーバー。得点が9999点を越えるとゲームが終了する。エネルギーが増えつづけ999になると、ボーナス500点が加算され、エネルギーは100にもどるのだ。



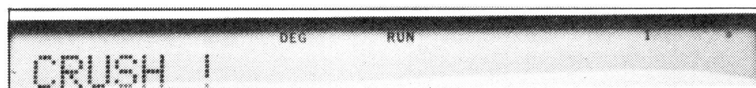
▲画面左から、ダメージ回数、スコア、スクリーン、面数、エネルギー残量を表示している。今、スクリーンの中央にあるのが隕石だ。



▲待望のエネルギー補給基地。すばやく5キーを押そう。でも、しくじると、ダメージが1回増えてしまうからこわい。



▲おおっ、ミサイルだ。こいつはビームであてないとだめなんだ。よけたってだめ! わ、まにあわない。しようがない。バリアー!(といって4を押す)



▲バ、バリアーもまにあわなかった……(と残念がって指の先を見ると、指はしっかりと7のキーを押していた)。

ぼくは標準語しか話さへんでえの森岡健二さん

奈良県出身の東海大学工学部の学生です。したがって関西弁を操ります。リンガフォンなんぞを聴いておりますと「英語より標準語を勉強したほうがいいんじゃない」といわれて「よーし、じゃ今からぼくは標準語しか話さ……へんでえ」大爆笑されてしまいました。



ポケコンに、慣れていないゆみは、照準に入ったものはなんでもかんでも、めたらやったら撃ってしまうから、すぐ死んでしまいます。これから練習して、腕を磨くぞぉ〜。

DRIFTING GAME

```
  1:DATA "08"
  2:DATA "0C0C","0
    81C08"
  3:DATA "081408"
  4:DATA "140014"
  5:DATA "3E222222
    3E"
  6:DATA "1C224141
    41221C"
  7:DATA "7F414141
    41417F"
 11:DATA "08"
 12:DATA "0C0C"
 13:DATA "1C1C1C"
 14:DATA "081C3E1C
    08"
 15:DATA "1C3E3E3E
    1C","3E3E3E3E3
    E"
 16:DATA "1C3E7F7F
    7F3E1C"
 17:DATA "7F7F7F7F
    7F7F7F"
 21:DATA "08"
 22:DATA "080808",
    "1C1C1C1C"
 23:DATA "081C1C1C
    08"
 24:DATA "1C081C3E
    1C081C"
 25:DATA "3E081C7F
    1C083E"
 26:DATA "7F491C7F
    1C497F"
 27:DATA "7F7F7F7F
    7F7F7F"
 31:DATA "08"
 32:DATA "140814"
 33:DATA "221C1C1C
    22"
 34:DATA "2A1C371C
    2A"
 35:DATA "412A1C37
    1C2A41","492A1
    C7F1C2A49"
 36:DATA "493E3E7F
    3E3E49"
 37:DATA "7F7F7F7F
    7F7F7F"
 50:DATA 12,"7F7F7
    F",45,"7F7F7F"
    ,109,"7F7F7F",
    126,"417F007F4
    1"
 52:DATA 0,U,15,S,
    113,M
 80:"A"BEEP 2:WAIT
    200:PRINT "* *
      D R I F T I
    N G  * *"
 90:BEEP 2,90,50:
    PRINT "HI SCOR
    E : ";V
 95:WAIT 0:PRINT "
    *** START ! **
    *":BEEP 3,49,5
    00:BEEP 1,21,3
    000:CLS
 97:RANDOM :T=8:U=
    0:S=0:M=1:Q=0:
    E=100
 99:RESTORE 50:
    WAIT 0
100:FOR J=1TO 4
101:READ L,L$
102:GCURSOR L:
    GPRINT L$
103:NEXT J
105:IF S>(Q+95)LET
    M=M+1:Q=S
106:IF E>999LET S=
    S+1000:E=100
107:IF M=7LET M=1
108:IF S>9999WAIT
    0:PRINT "You a
    re MAD PLAYER
    !":BEEP 20,25,
    25:WAIT 100:
    GOTO 980
110:Z=RND 100:B=48
    +RND 54:N=0
120:ON MGOSUB 500,
    540,590,650,65
    0,650
210:RESTORE 52
220:FOR F=1TO 3
230:READ G,H
240:GCURSOR G:
    PRINT H
250:NEXT F
255:USING "####":
    GCURSOR 131:
    PRINT E:USING
260:ON NGOTO 110,8
    90,920
265:A=0:RESTORE R
266:A=A+1:BEEP 1,5
    ,5
280:I=VAL INKEY$
290:IF I=1LET C=6
300:IF I=2AND E>0
    LET E=E-1:GOTO
    800
310:IF I=3LET C=-6
315:IF I=4AND E>9
    LET E=E-10:
    GOTO 105
320:IF I=5AND R>9
    THEN 910
330:IF I=5AND R<10
    THEN 840
340:B=B+C:C=0
350:IF B<48OR B>10
    2THEN 410
360:READ A$
370:WAIT T:GCURSOR
    B:GPRINT A$
380:WAIT 0:GCURSOR
    B:GPRINT "0000
    0000000000"
390:IF A=8THEN 410
400:GCURSOR 76:
    GPRINT "634141
    4163":GOTO 266
410:IF R=31OR (B>4
    7AND B<103)
    THEN 910
420:S=S+5:GOTO 105
500:IF Z<11LET R=1
510:IF Z>10AND Z<3
    1LET R=11
520:IF Z>30LET N=1
530:RETURN
540:IF Z<11LET R=1
550:IF Z>10AND Z<2
    0LET R=11
560:IF Z>19AND Z<2
    9LET R=21
570:IF Z>28LET N=1
580:RETURN
590:IF Z<11LET R=1
600:IF Z>10AND Z<2
    6LET R=11
610:IF Z>25AND Z<3
    5LET R=21
620:IF Z>34AND Z<4
    4LET R=31
630:IF Z>40LET N=1
640:RETURN
650:IF M=5AND T>5
    LET T=5
660:IF M=6LET T=3
670:IF Z<26LET R=1
680:IF Z>25AND Z<5
    1LET R=11
690:IF Z>50AND Z<7
    1LET R=21
700:IF Z>70LET R=3
    1
710:RETURN
800:IF R=1THEN 910
810:IF R=11THEN 84
    0
820:IF R=21THEN 91
    0
840:IF B>72AND B<8
    0AND R>9THEN 8
    65
844:IF B>72AND B<8
    0AND R=1THEN 8
    60
845:IF R>10THEN 91
    0
846:IF I=5THEN 910
860:E=E+10:GOTO 90
    0
865:K=0
870:GCURSOR B-10:
    WAIT 0:GPRINT
    "0800492208492
    A2214552A2A1C5
    D1C2A2A5514222
    A490822490008"
875:GCURSOR B-10:
    GPRINT "000000
    00000000000000
    00000000000000
    00000000000000
    00000000"
880:BEEP 1,10,10:N
    =2:K=K+1
890:IF K<7THEN 870
900:S=S+10:GOTO 10
    5
910:N=3:GOTO 210
920:P=0:WAIT 0
925:PRINT "CRUSH !
    "
930:BEEP 1:P=P+1:
    BEEP 1
940:IF P<6THEN 925
950:CLS
960:U=U+1:IF U<7
    THEN 99
970:WAIT 200:PRINT
    "  * GAME OVER
     ***"
980:IF S+E>VPRINT
    "You set HI SC
    ORE : ";S+E:V=
    S+E:GOTO 1000
990:PRINT "Your Sc
    ore : ";S+E
1000:WAIT 0:PRINT
     "NEXT ? (Y/
     N)"
1005:BEEP 1,100,1
     5
1010:Y$=INKEY$
1020:IF Y$="Y"CLS
     :GOTO 95
1025:IF Y$="N"CLS
     :GOTO 1040
1030:GOTO 1000
1040:WAIT 150:
     PRINT "O Tsu
      Ka Re San !
     "
1050:END
```

■変数リスト

V……ハイスコア
T……キャラクタ表示時間
U……ダメージ数
S, Q……スコア
M……面数
E……エネルギー残量
L, L$……画面作成用
Z……乱数発生用
B, C……キャラクタ表示カーソル
N……260行ふりわけに利用
R……キャラクタ区別
G, H……画面メッセージ表示用
I,Y$……キー入力用
A$……出現キャラクタ

■プログラムの説明

1～ 7	補給基地キャラのデータ
11～ 17	隕石キャラのデータ
21～ 27	宇宙船キャラのデータ
31～ 37	ミサイルキャラのデータ
50	枠のデータ
52	画面メッセージのデータ
80～ 95	オープニング
97	初期設定
99～103	枠表示ルーチン
105～108	得点、面数、エネルギーに関して
110	標的出現位置決定
120	面数選択
210～255	画面メッセージ表示
260	場合わけ
265～400	メインルーチン
410～420	標的をよけた場合の処理
500～530	第1面の出現キャラの選択
540～580	第2面の出現キャラの選択
590～640	第3面の出現キャラの選択
650～710	第4面の出現キャラの選択
800～860	ビーム発射後の処理
865～900	敵爆発
910～960	クラッシュ
970～1050	ゲームオーバー

■チェックポイント

ミサイルは、隕石よりも難しいのに得点は同じなので、

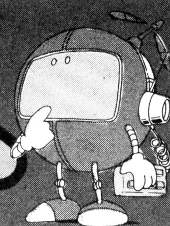
```
895 IF R=31LET S=S+30:GOTO 105
```

と入れれば30点プラスとなります。(たけちゃん)

●PC-1500系

パソコンソフト

テクノポリスソフト
TECHNOPOLIS SOFT



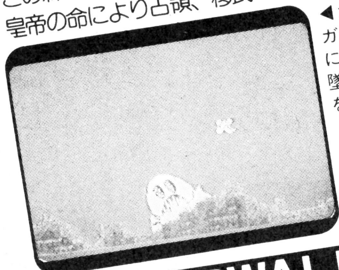


感動の批評・ご意見が続々寄せられています❓

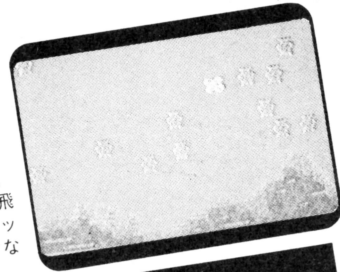
●「SWEET88」……ゼッタイ便利、驚異的に不思議なDOSが突然発生した(月刊LOGiN10月号)●「ななこSOS」……グラフィックの好ましさ、動きの面白さなど卓抜したものがある(ななこ通信・後藤代表)●「ナウシカ危機一髪」…game best 10 第8位(PCマガジン8月号)

「忘れじのナウシカ・ゲーム」●MSX(ROMカートリッジ) 5,800円

ナウシカ・ゲームの決定版。グラフィックス、ストーリー性で勝負だっ！ 有毒の瘴気を発する巨大菌類の森、腐海。今、この森にうずもれんとしている土鬼諸侯国の一部族は、土鬼皇帝の命により占領、移民のための攻撃を、敵国、トルメキアの一国である風の谷へ向けて開始した。風の谷の族長の娘ナウシカは、腐海の毒に犯された父にかわり、ガンシップに乗った。



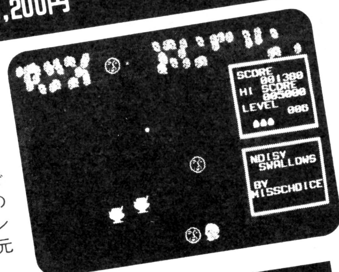
◀ガンシップで腐海の上空を飛んでいるところ。ガンシップによるフライトは大変難かしく、慣れるまでにかなりの時間が必要だ。ちょっとした操縦ミスが失速墜落を呼ぶからだ。キーボードよりもジョイスティックを使った方が操縦はしやすいぞ！



▶うわっ。土鬼の飛行ポットが群れをなしていた……。飛行ポットの他に浮砲台、蟲など、色々キャラクタが飛びかう中のフライトはすっごく大変。それに、飛行ポットは攻撃してもいいが、蟲や浮砲台は攻撃してはいけない、など、このストーリー性が、他と、違う！

「NOISY SWALLOWS」●FM-7, NEW7(カセット) 3,200円

今までにこれほどFM-7のサブシステムを使いこなしたゲームがあっただろうか？ 画面の中を所狭しと飛び回るSwallow(ツバメ)くんやSparrow(スズメ) くんを撃ち落すのがキミの役目だ。登場するキャラクタの数移動する速さなどバツグンだし、サウンドもPSGの限界にチャレンジしている。キララ・キララの本格派アーケード・ゲームだ！



▶10面目にはテクノポリス本誌でおなじみのパコも登場。原作者の佐藤元さんもこのゲームのファンで最高点は7900点とか。キミは元さんを超えられるか!?

「MY♥パコfamilyのドリームパック」●PC-8801, mkII (カセット)3,200円 ●FM-7.NEW7

★受験スゴロクの巻 for FM-7、NEW7(シミュレーション・ゲーム)テクノポリス誌1984年2月号に掲載されたFM-7用受験スゴロクのパワーアップ版だ。1人～3人のプレイヤーがMY、パコ、カナねえに変身して、偏差値やお金を集めるスゴロクの旅に出る……。さて、キミはよい学校に入れるか？

★Sugar Factoryの巻 for PC-8801、mkII(アーケード・ゲーム)テクノポリス誌1984年5～6月号に掲載されたPC-8801、mkII用シュガーファクトリーのパワーアップ版だ。プレイヤーは強力ブーツをはいたMYちゃんに変身して、雨、あられとなって降ってくるビスケットやドーナツを、パコやカナねえより速く、多く取らなくてはいけない。新設されたハイスコア・ルームに、キミは入れるか？



▲テクノポリス誌1984年2月号に掲載された「受験スゴロク」の1コマ。3人までのプレイヤーがMYちゃん、パコちゃん、カナねーちゃんに変身して、偏差値とお金集めの旅に出るのだ。

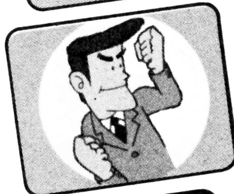
絶賛発売中!!

「ミンキーモモのパニックボール」 ●PC-8801,mkII(カセット) 3,200円



美少女キャラのプリンセス・ミンキーモモの反射神経ゲームだ。キミは、おとぎの国"フェナリーザ"の王女に変身！雨あられと降ってくるボールを、持っているカゴでうまくキャッチすること。ボールは下に落ちるとハネ回るぞ！
©葦プロ

「高速・拡張DOS SWEET 88」 ●PC-8801,mkII(DISK) 9,800円



ゲーム使用&プログラム作成に最適なユーティリティ・ソフト。どんなテープ版のソフトでもディスク化が可能という便利モノ。他のDOSと違い、BASICの使わないワークエリアなども一切使っていないので、テープ版のゲームのほとんどは一発でディスクに落ちるなど、超多機能なのだ。

「ナウシカ危機一髪」 ●PC-6001mkII,6601(カセット) 3,200円



ガンシップに乗り風の谷から腐海へ……ナウシカとなった君の戦いはここから始まる。トルメキアの戦車隊コルベットなどからの激しい攻撃を交しながら、画面の中を自由自在に飛び回り、また反撃し、敵を全滅させるのだ。PC-6001mkIIユーザー必見のアーケード・ゲームだ。

「TREKY'S DEMISE」(トレックファンの遺産) ●PC-8801,mkII(カセット) 3,200円



SFシミュレーションの金字塔、STAR TREKマニアの超大作SFシミュレーション。PC-8801のメモリ限界にチャレンジしたスペース・ウォーゲームだ。君は大型要塞艦トレッキーの艦長になり、大敵クレイモン軍を全滅させるのだ。健闘を祈る！

「MISS MACROSS」 ●FM-7・8、PC-8801(カセット) 3,200円



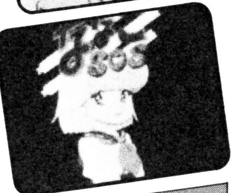
MISS MACROSS、リン・ミンメイのC.G.を使った15パズル。ミンメイのフィギュア・シーンが全部で7枚入っていて、1シーン解くごとにミンメイがちょこっと動き、次のシーンへとレベルアップしていく。第17話ファンタズムの輝みたいにコケるなよ！
©ビックウエスト・毎日放送

「風の谷のナウシカ」 ●PC-8801、mkII(DISK) 6,800円



風の谷から腐海へ、ナウシカの戦いはつづく……。君はナウシカになって風の谷や腐海をアドベンチャーするのだ。今までのトロくさいグラフィック・アドベンチャーとお別れして、この、絵が動くニュータイプ・アドベンチャーにチャレンジしないと君は時代遅れになるぞ！

「ななこSOS」 ●PC-8801,mkII(DISK) 6,800円 ●FM-7(カセット)〈2巻組〉4,000円



ときめきの紙芝居ふうハチャメチャベンチャー。巨大化してしまった猫さんを救うためにななこは戦う。動物園から始まる奇想天外な物語とキレイな画面に、君は魅了される。超会話方式を採用したので、入力のしやすさはピカー。美少女ななこのかわゆさ度もピカーだ！ ©吾妻ひでお・国際映画社

全国の有名パソコン・ショップ 大型書店でお求めください。

●テクノポリス・ソフトは、右記の卸元・取次店で扱っております。(順不同)

㈱コーサカ	〒543	大阪市天王寺区味原町12番5号	☎06-763-5801
㈱フタバ図書	〒730	広島市南区金屋町7-12	☎082-264-1524
誠光堂書籍㈱	〒101	千代田区神田神保町1-28	☎03-292-8275
東京出版販売㈱	〒162	新宿区東五軒町6番24号 教科書教材部 教材課	☎03-269-6111
日本出版販売㈱	〒102	千代田区飯田橋3丁目11番7号 教科書教材事業部 教材事業課	☎03-234-2371

発売元＝徳間書店〈テクノポリス〉 販売元＝徳間コミュニケーションズ なお、お問い合わせは毎日、PM3.00〜5.00〈テクノポリス〉☎03(295)4610まで。

おしゃべりページ

ログラムオシェット

注・プログラムポシェットではありません。このページは読者のお便りや情報、イラストなど、なんでものせちゃう読者コーナーなのです。

担当のゆみでいっす！

☆はじめまして！　ファミリーコンピュータ大好き娘のゆみでーす。テクポり12月号を読んだ君なら、知ってるよね。あのよーこと双子同然と言われているひょうきん人間なのだ!!　スポーツとドライブといたずらが、だーいすき♡　ボーイスカウト活動もしてるんだぞおーっ。ゲームのことだけじゃなく、みんなの悩みごとや、イラスト、身のまわりに起こったおもしろいことなど、なんでも送って！
今なら即、採用しちゃうぞ。
待ってるからネ！
　まずは、こんなお便りがきました。PRINCEくんのお兄さん報告は３つまであったんだけど、そのうちの１つ♡

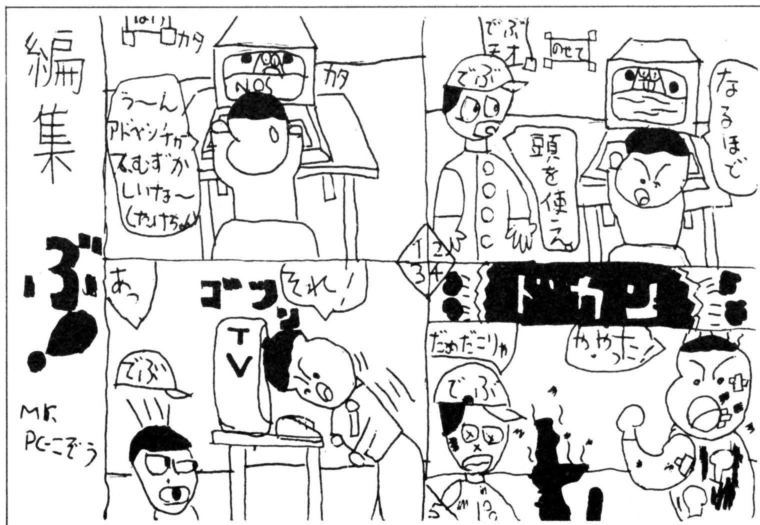


今月のおてまみ

♣うちの兄

　ある日の夜私が寝ていると、となりの部屋でカチッ、カチッと、不気味な音が聞こえてきた。「はて？　なんの音だろう」私は不思議に思い勇気を出して起きようとした。すると突然！「なんだこいつ！」と誰かがとなりの部屋でさけんだ。私はびっくりしてしりもちをつくとこだった。あっそういえばうちには、パソコンがあって、今日は兄がアドベンチャーを解いているんだっけ。アドベンチャーをやっていて、わからないと文句を言うし、わかったときは「まかせてくれ」とか、「オレって天才だな」など言ったりする。おかしな兄でしょ。　PRINCE（北海道）

☆確かにおかしなおにーちゃんだね。でもゲームなんかやっているとき、ひとりごとって言っちゃうんだよね。ちなみにゆみのひとりごとは騒音にちかいものだもんね☆



どーして知ってるの？

▲北海道・PC-こぞう　☆なんかすっごく雰囲気が出てる４コママンガね。ホントにたけちゃんて、こんな感じのちょっとおかしなお兄さんなのです。でも、とても真面目な人なんだヨ。ただ、でぶさんはこんなにスマートじゃないな。右ページのイラストを見て研究してね☆

◆実用プログラムを出してよぉー！

ゲームはみんな確かによく考えてあると思うよ。プログラムがまともに組めない私が言える立場ではないけれど、もう一つ何かが足りないような気がする——どれもイマイチですぐあきちゃう。それなら、ゲームばかりではなく、実用的なプログラムを出してよぉー！　たとえば、小づかい帳のプログラムだとか、どの本にどんな記事が載っていたかわかるプログラムとか、簡単な日記とか……なんてゆーのもいんじゃありません？

(富山県・K)

☆うーん、そうだね。実用プログラムをつくった人はいるかなあ？　ゆみに見せてよ〜。近い将来、実用プログラムを載せる予定があるから、まっててね☆

♥作ったぞ〜！

ポシェットも『ポシェット・クラブ』なるものを作りなさい。いや作って。おねがいしますヨー。そしてボクを会員にしてください。企画はあるんでしょ？　やすこちゃん、とぉ———ってもきれいだなー！（見たことないけど）　(東京都・ナンコロ)

☆作ったるでぇ〜！　担当は、やすこちゃんじゃなくて、ゆみです。やすこちゃんとゆみでじゃんけんをして、ゆみが勝ったので、ゆみがやることになりました。わーいわーい！　イラストや身のまわりにおきた出来事、涙を流すほどおかしいことなど、なーんでも、どしどし送ってください。今なら、おトクです☆



◀大阪府・RASA　☆MZ-2000のプログラム増やすからおもしろいプログラム送って、ね、ね☆

でぶ大先生の私が正しい



☆プログラムポシェットのVol. 4でテコズルの移植を行ったところ、伊藤千年くんからの文句が編集部にとどきましたので、さっそく、ゴッド・ハンド・でぶ先生のところに持って行きました……キャンッ!!☆

？11ページ、でぶ大先生が移植した『テコズルパズル』のX1（C,D）用がありますね。そのコメントに、「P$のデータがすっごく長いのは……PLAY文中で変数が使えないせい」とあります。ありゃいったい何ですか！　PLAY文には文字変数が当然のごとく使えます。だいたい、プログラムの70行でしっかりと変数を使っているじゃないですか！　それともあれは数値変数が使えないという意味なのでしょうか？

まあどっちにしろP$のデータは長いことおいとくことはありません。

```
PLAY "O" +RIGHT$ (STR$ (INT (RND*7) +1), 1) +CHR$ (&H41+INT (RND*7))
```

でちゃんと同じことができます。

それとついでにいわせてもらうと9ページの右下。ユーザー定義関数を当然といっていますが、このプログラムでは使ってもたいして意味がないし、RND(1)＊44はRND＊44と書けるからFNRと比べても定義部分のスペースを考えるとたいして場所はとらないと思います。

それにそのまえの文で、DEF INT A-Zは速くするために当然、と言ってるんじゃないですか。ユーザー定義関数はスピードをかなり犠牲にしますよ。このプログラムにはあまり関係ないかもしれませんが。私はよほどでなければ使いません。

(愛知県・伊藤千年クン)

！キミはX1というマシンに対しては正しい知識を持っている。が、もうちょっとプログラム自体を見なくてはイカン。まずFNRだが、これはRND＊44に対して3文字も短い。この利は30、40行で活きている。これらの行をRND＊44にすると両方とも1行ずつ増えて1画面に入らなくなってしまう。ここんとこが大事なんだぞ！

P$のほうはキミの意見でもよろしいだろう。RND＊44を採用するのならね。ちなみに「変数」とはFM-7やMSXの持っているPLAY "N=R;" という機能のことだ。誰も文字変数などとアホなこと言っとらんわい！

さて、実行速度。これは私のほうが正しい。ゲーム中での登場回数の多いランダムノートの実行速度が速いからだ。

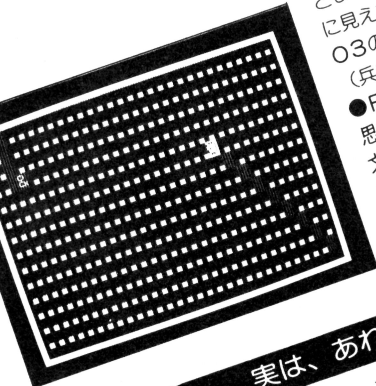
●キミのお便り＆イラスト待ってるヨ！詳しくは98ページ！

プレイバック チェックポイント

『むしゃむしゃ』が追いかけてくる!

❢プログラム・ポシェット（VOL. 4）のP26の「むしゃむしゃ」で、行番号9行目のところなんですけど。9 COLOR 4：PRINT "@" ……のPRINT "@" のところを、PRINT "␣␣" ……としてみてください。追いかけてくるように見えませんか？ それと9行目のGOTO3の後のM. Sはいらないよ。
（兵庫県・大橋康広クン・13歳）

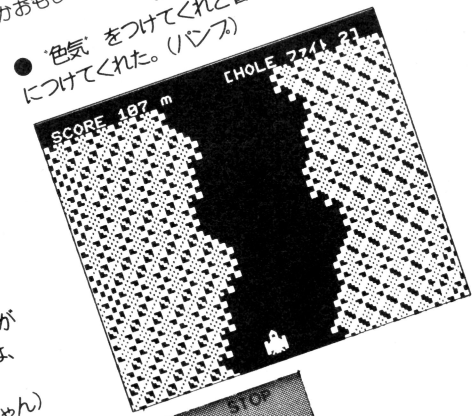
●PRINT "@␣" としてみても、いいと思うよ。それから、GOTO文の後には、文字を入れてもエラーは起こらないので、コメントを入れられるね。ところで、M.Sというのは作者の頭文字なんだよね。
（たけちゃん）



『HOLE FIGHT 2』に"色気"を！

❢P73のJR-200のプログラム『HOLEFIGHT2』の65行に、65 C=INT(RND(0)*7+1)：RANDOMIZE 66行に、66 COLOR C, 0 といれると毎回違った色になって、なかなかおもしろいですよ。
（栃木県・小林則先クン）

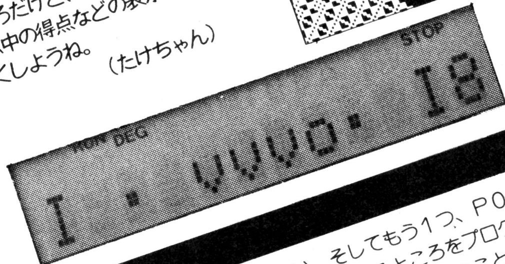
●"色気"をつけてくれと書いたらホントにつけてくれた。（パンプ）

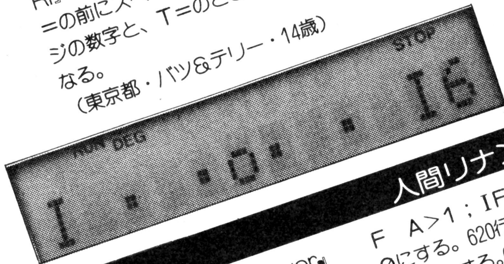


実は、あれ……（ゴメンネ）

❢VOL.4のP88『TINY FEVER』で、P0の610行のRAN#−5のところをRAN#*3−1にすると、玉が少し入りやすくなります。絶対！それからP92『SAFARI』で、920行の ; "T=" のところのT=の前にスペースを1つ入れれば、ダメージの数字と、T=のところがくっつかなくなる。
（東京都・バツ&テリー・14歳）

●『TINY FEVER』のほうは、実は、これはバグでして、本当は「RAN#−. 5」なんだ。これだと、球は約半分の確率で、左か右へ落ちる。『SAFARI』のほうも、ちょっとしたところだけど、意外に忘れがちですね。ゲーム中の得点などの表示は、なるべく見やすくしようね。
（たけちゃん）





人間リナンバーへのヒント

❢PBシリーズ用ゲーム『Tiny Fever』についてなんですが、ポシェットにのっているリストをそのまま入力すると、残り6ステップぐらいになったと思います。が、以下の部分を変更すると残りステップ数が84になります。

30行の：のあとをIF Y<1 THEN30にする。40行をIF Y>4 THEN30にする。130行のIF文はIF A≠9 THEN 110に変える。140行は消去。185、190、195、200、205、215、220、230、235、240、255行のCSR A；B$；を取る。500行のGOTO文の前にPRINT CSR A；B$；：を入れる。615行をIF A>1；IF A<9 THEN 610にする。620行は消去。630行をGOTO 800にする。645行をIF A≠Z；IF A≠9 THEN 700にする。650行は消去。655行をGOTO 610にする。そして、P0とP1のプログラムのリナンバーをやると、残りは150〜140ステップになります。が、PBにはRENUMがないという事実とGOTO数式を使っている部分が2カ所もあるという事実から、よほどの自信がない限り、やらないほうがよいと思われます。やってみたいという人のためにヒントをおしえてあげます。まずP0、このプログラムエリアの最大の行番号が"99"以下になるようにすることです。なぜかと言うと、IF文でも、GOTO文でも、GOSUB文でも、行番号を指定する場合、ケタ数が1つ増えると残りステップ数が1つ減るという事実からきています。P1も同様に考えてください。そしてもう1つ、P0でGOTO文が続いているところをプログラムの頭のほうにもっていくということです。
（東京都・伊藤稔晃クン・18歳）

●PBなどポケコンは、メモリが、マイコンなどよりも少ないから、ムダなことをしているとすぐにメモリがなくなってしまう。P0の30行〜655行を直すと、残りステップ数は84ステップになるが、残りステップを増やせば、改善、改造の可能性も広がるので、皆も頑張ってみてね。それから、RENUMBERの件だけど、確かに行番号を抑えれば、メモリは増えるが、行番号を続きにすると、後から途中に入れようとしても入れられないし、入れるとしても、RENUMBERをし直さなければならない。やはり、行番号は10おきがいいね。
（たけちゃん）

賞金ランクの新制度

グラム・システム……とは

今回からプログラムの評価は、従来の３段階評価をやめ、１グラム～100グラムの100 段階評価となります。

賞金は**1グラムあたり300円**。最高で300円×100＝30,000円の賞金になります（「普通」と思われる作品はだいたい50グラム＝15,000円くらいになります）。

■グラムをためて大臣になろう

１回ごとに、グラム数に応じた賞金が出ますが、それとは別に通算グラム数が70グラムに達すると、グラム大臣に任命し、任命書を発行します。

ただし、第１期をポシェットの５号から７号までとし、通算グラム数はこの期間のみ有効とします（８号からは第２期となり、通算グラム数をゼロクリアし、はじめから出直しです）。

そして、１期ごとに誕生したグラム大臣のなかから、ポシェット編集部による厳正な審査により１人を選び出し、グラム総理大臣として永久にその名誉をたたえ、副賞として本人の希望する10万円相当のパソコン関連商品（ソフトでもハードでも自由に選んでいただきます。ただし定価で総額10万円を超えることはできません）を差しあげます。

今までの常連採用者の諸君、そういうわけだから、がんばってほしい。初代総理大臣は誰になるかな……。

で、今月のプログラムのグラム、です

★佐藤も文樹（PARASHOOTER～添削）⇨添削でいろいろ言ったけどなかなか**60グラム** ★PON（マッチ折りの少女）⇨画面にストーリーが残ったままというのはイマイチ。でも思考ルーチン付きってのはいいね。なかをとって**40グラム**！ ★苅部徹（3:59の恐怖）⇨リプレイ・キーもないし、ゲームもちょっとランダムの要素が強いかな。というところで**30グラム** ★Mk.II（パズル9）ちょっとゲームとしての興奮度に欠けるところあり。パズルとしてもやさしすぎる。**30グラム** ★きゆしよともかお（3色パズル）⇨色はきれいだけど、ね。プログラムがちょっと大ざっぱだった。キミも**30グラム**、がんばってくれ ★柳田英俊（SHOT DOWN）⇨88のシューティングって少ないのだ。珍しいねというので**50グラム** ★落合和彦（果て無き道）⇨グラフィックスが小さすぎるんじゃ……。１画面では無理だったのでは？ **30グラム** ★芦刈勝人（JIG）⇨完成判断ルーチンがないのはいたい。**30グラム** ★れい子（C.G.-100）⇨いろんな要素を１画面につっこんだのはすごい！ 女の子だから、**70グラム** ★重松津留三（ジャンプマン）⇨新鮮さには欠けるけれど年の功でまとめた。**50グラム** ★河野匡格（STRANGE SNAKE）⇨ごくあたりまえのスネーク＆スクロールゲームにちょっぴり味を加えて、**35グラム** ★KAJA（ROCKETJOURNEY）⇨6001の１画面の制約をよく乗り越えた。**40グラム**★浅川徹（GOLD RUSH）⇨バグがいっぱい出たんやで！ 減点して**30グラム** ★..G（JS-70）⇨見ばえはするんだけど、そのわりに**40グラム** ★天下のPC-1250（タイヤ引き競争）⇨ゲームの発想がゆかい。**50グラム** ★久保田直行（FRONT）⇨一応遊べるけれど、もうひと工夫ほしい。**30グラム** ★飯尾真也（AIR BATTLE）⇨他で見たことのない新鮮さ。１画面におさめたうえにゲームの基本的要素もおさえてあるね。**60グラム** ★助川博明（CANNON BALL）⇨とにかく速さがミリョク。でも変化に欠けるな。**40グラム** ★どどん（APPLE HUNTING）⇨このゲームは、わりと人気あったんだ。でも、クーがねえ……というところで、**50グラム**になりました ★松田智裕（WALL & WALL）⇨最初はカンタンそうだけど、５面以降はおもしろい。う～ん、**40グラム** ★バンプ（LIFE GAME）こ、こいつは締切り守らへんかったんや。**１グラム**だ、おまえなんか ★KINTA（WY VERN）遊んでて楽しかった。**70グラム** ★くろねこAn（LUSTER）⇨キャラもたくさんでてきて、オリジナリティもある。**50グラム** ★だいみょーじん（I'm あが～る）⇨広がりのあるアイデア、だけ！ ま、**30グラム**だね、中西くん ★ソルバルウ（CRASH）⇨う～ん、どうもねえ。**30グラム** ★末松賢司（ソーダボーイ）⇨画面構成にロマンを感じるなあ。**60グラム** ★宮後泰孝（MONSTER BUILDING/NINJA）うむ、思わず２本採用してしまった。まとめて、**70グラム** ★堀沢栄（TOM kun）ちょっとプログラムがスパゲッティだけど、遊べるゲーム。**50グラム** ★蛇夢（FOOT MACK & BUG）⇨PASOPIAでこれだけのゲームは、最近見ていない。次回作にも期待してしまう、**70グラム** ★国士無双（DORAKYURA）⇨月が動いていくのには、感心。でもね、ちょっと未完成かな。**30グラム** ★渡辺隆之（TYPE RUNNING）⇨よくぞゲームにしてくれたね。ミス・キーにペナルティなどほしかった。**50グラム** ★中里英司（BEES）⇨斜めスクロール、ダブルはいいけど、まだたりない。**30グラム** ★佐藤昌樹（PHOENIX）⇨マザーシップがよかった。**50グラム** ★原田淳史（ケロッガー）⇨見たことのあるゲームだけど、よくまとめてあるね。**50グラム** ★田崇由紀（TAP-TAP!）⇨YUKIちゃんの独特ゲーム。目まぐるしいけど**70グラム** ★吉岡敏明（アイスノクニヲマモレ）⇨むしろ次作を期待したい**30グラム** ★はんちゃん（GO UP LADDER）⇨この手のゲームはポケコンでは初めて。**50グラム** ★OUT！（科特隊）⇨デモがよかった。いろんな怪獣が出てきて楽しい、**50グラム** ★井上和紀（BATTLE FIELD）⇨グッと遊べちゃった。**60グラム**。友達と分けてね ★小島聖（地獄の迷路）⇨ゲームとしての配慮も行きとどいていて完成されている。**70グラム** ★森岡健二（DRIFTING GAME）⇨全体によくできているけど、緊迫感がもうちょい。**50グラム**

早くも大臣が誕生。れい子ちゃんはグラム文部大臣、KINTAはグラム防衛大臣、宮後くんはグラム厚生大臣（おフロ好きみたいだから）、蛇夢はただのグラム大臣、由紀ちゃんはグラムスポーツ大臣、小島くんはグラム宗教大臣に任命する。以上。追って通知があるまで、自宅で待つこと。いや、まあふつうに生活してればよろしい。

キミの作品&お便り・イラスト募集！

お便り、イラストは……ログラムオシェットまでどんどん送ってね

▼大阪府・みのだけんいち



●お便り、イラスト、マンガなど、なんでもまとめて「ゆみちゃん」係へ。

76ページのカコミもヨロシク！

●プレイバック・チェックポイントは、Vol. 5に掲載されたプログラムの楽しい改造法などを、わかりやすく書いて「プレイバック・チェックポイント」係まで。

●でぶ大先生の「私が正しい」へは、Vol. 5の添削への文句、アラ探しなどとにかく添削担当のでぶを鋭く追及してください。過激な批判ほど大歓迎。バカな！　と思ったらすぐ「私が正しい」係まで。

キミの作ったオリジナルプログラム 募集中!!

ゲームに限らず、ユーティリティーやイタズラプログラムなど、オリジナルで楽しいプログラムならなんでも結構です。部門は次の3つがあります。

●1画面プログラム――その機種の1画面の表示限界に入りきるプログラムのことです（たとえばPC-8801だと80文字×25行まで）。

●ショートプログラム部門――原則として100行以内のプログラム。プログラムによっては、若干の行数オーバーも許容します。なお、マシン語の場合は3Kバイトをめどとします。

●本格プログラム部門――単にプログラムが長いだけではなく、編集部を、「おっ！」といわせるような力のあるものを求めます。長さに制限はないのだから、リストもREM文などを入れるなど、わかりやすいものが望ましい。

オリジナルに限る！

あたりまえの話ですが、キミがキミ自身で考えて作ったプログラムをお願いします。

プログラム投稿基本フォーマット

採用者の90%はこのルールを守っています

テープで投稿

プログラムは、必ずカセットテープ（できればパソコン用の15分以下のもの）に、セーブして送ってください。
①必ず、ベリファイすること。
②用心のために2回以上同じものをセーブすること。
③ファイルネーム、機種名等をテープに正確に書くこと。
④1本のテープには原則として1本のプログラムを！（プログラムが2本以上入っていると見すごすことがあります）。

必要事項を書いた手紙を！

テープといっしょに、次の事柄を正確に記した手紙を同封してください。もし、手紙が不備な場合、プログラムがよくてもボツになることがあります。
①プログラムを作った機種名・言語名（機種によってはBASIC名やページ数や増設オプションなども正確に）。
②ロード方式を明記（ファイルネーム、ボーなどはもちろん、ロードするためのコマンド、セーブしたときのレコーダー機種名なども）。
③プログラムの遊び方、使い方（使用キーの説明やゲームのルールなどをなるべく詳しくわかりやすく。ゲームストーリーなどもあれば書きそえてください。なおアドベンチャーゲームは答えもいっしょに）。
④変数リスト（プログラムで使用の変数名とその意味を明記してください）。
⑤プログラム解説（デバックや解析がしやすいように、プログラムのどの行でどういうことをやってるか、など詳しく書いてください）。
⑥参考文献・参考プログラムを明記(プログラムを作るときに参考にした本・雑誌の年および月号・ページ数、記事名・プログラム名を正確に)。
⑦郵便番号・住所・氏名（ペンネームがあればそれも）・年令・職業（学校・学年）・電話番号も忘れずに。

封筒で仕上げ！

封筒の裏にも、住所・氏名のほか、機種名・ロード方式を明記してください。

封筒の表には、プログラムの部門名（1画面プログラム部門・ショートプログラム部門・本格プログラム部門の3つがあります）を赤で明記してください。

あて先は

〒101　東京都千代田区神田錦町3-22
小笠原ビル4F　テクノポリス編集部内

ポシェット編集部

- 1画面プログラム
- ショートプログラム
- 本格プログラム
- ゆみちゃん
- 私が正しい
- プレイバックチェックポイント

係まで



二重投稿厳禁！

同じプログラムを他誌にも投稿するようなことは絶対やめてください。盗作に次ぐ大問題になってしまいます。

バックアップを必ず

投稿作品はお返しできません。また、採用作品について電話でお聞きすることがありますので、必ずプログラムのコピー（テープやリストなど）をとっておいてください。

ピッピッ　ポシェットVol.4より
バグ通信

●P11 MSX用リスト――100行目にゴミがついていました。上は「イ」、下は「FG」がかくれています。
●P13『TENTEN』リスト――90行目の最後が欠け。〝###〟のあとは、;HS; と続きます。
●P21『FIRE BUG』リスト――280、290行目の真中あたりが消えています。前後をまとめて書くと、280行……IFA＞2 OR A＜1……、290行……PRINT A;:……。
●P28『スペースメテオ・クラッシュ』リスト1――20行N=100はN=90。
●P55『JUMPMANII』のリスト――これはバグではないけど質問が多かったので。矢印の形はキーボードからはふつうの方法では入力できない。そこで、その行を入れるまえに、ダイレクトモードで、PRINT＃0CHR$（31,29）リターンで「↓←」などを表示させ、これをインサート・キーで後ろに追いやり、行を入れるのだ。研究しよう。
●P62『SPACE COMBAT』のリスト――760行、780行、790行の真中あたりが欠け。760行はCOLOR 6、780行は（X, Y)、790行も同様に閉じカッコがポッコリ抜けています。
●P75『LOTLOTLOT』チェックポイント――restore400は、restore410の間違い！
●P89『TINY FEVER』リスト――PO-610行、RAN＃-のあとに、ピリオド（.）が抜けています。これは小数点。
●おおっと、忘れてた。P12-13！　ここで作者の顔写真が入れかわっています。ごめんなさ〜い。

バックナンバーのお知らせ

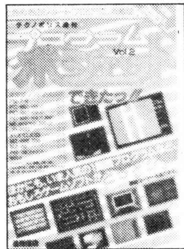
バックナンバーご希望の方は、お近くの書店でご注文ください。また、直接注文の場合は号数を書いて、本代＋送料（250円、1冊増えるごとに50円増し）を現金書留か郵便振込（東京4-44392）で、下記へご注文ください。

〒105 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店特販部
☎03-433-6231



〈増刊〉ポシェットVOL.1 280円

●各機種用ショートプログラム35本●RUNRUN添削教室●動くC.G.ついに登場！



〈増刊〉ポシェットVOL.2 330円

●各機種用プログラム合計45本●親切もくじと作者の横顔つき●RUN RUN



〈増刊〉ポシェットVOL.3 330円

●各機種用ショート・1画面プログラム48本満載●添削コーナー(FM-7)



〈増刊〉ポシェットVOL.4 330円

●各機種用親切解説付44本おもしろプログラム●FM-7､1画面RUNRUN添削



〈増刊〉FOR MSX SPECIAL 580円

MSX用●おもしろプログラム全25本●ビギナーズマニュアル●全マシンガイド

アンケートに答えてデータレコーダをもらおう



第5号、いかがでしたか。ハガキに下の応募シールを貼ってアンケートのこたえを書いて、テクノポリス ポシェット編集部アンケート係まで送ってください。抽選で、1名様にサンヨーデータレコーダ（写真）、20名様に特製テクポリ手帳、50名様にMYパコカセットテープを差しあげます。（あて先の住所はP99と同じです）

■アンケート
❶第5号で気にいったところ
❷第5号で気にいらなかったところ
❸あなたの持っているパソコン
❹あなたが他に読んでいる雑誌
❺あなたの名前・年齢・住所（☎）
（ハガキに書くこたえには、それぞれ最初に数字を書いてください）

編集飛後記

楽しんぐタノタノのクリスマスがもうすぐやって来りんぐグリグリ！

♠みなしゃ〜ん！　Vol.5から、突然あっちゃこっちゃに登場しはじめたアラレことゆみでーす。あたいは、からいものが大嫌いです。おすしはわさびぬき、ピザにタバスコをかけるなんてとんでもない（飛んでも8分、歩いて10分、3時のおやつは文明堂……)。あの有名なカレー屋さんで1番甘い〝ソフトマイルド〟を、ぷるぷる言いながら食べて涙が出ました。ぐすん……やっぱカレーは星の王子さまに限る！
P.S.お手紙ちょーらい！　まってますぅ♡
（年中無休でバカやってるゆみ）

♠今回のポシェットは、ちょうど大学の学園祭と重なってしまい、ねこの手も借りたいくらいに忙しかった。学園祭に関係のない人は、1週間お休みだったから、うらやましかったよ。でも、もう早いもので12月。12月といえば、クリスマスに冬休み。休みに入ると、テクポリ漬けになりそうで、ちょっと心配ですね。
ところで、前号で捜索願を出した、FX-702Pは、ついに戻ってこなかった。うえ〜ん。もし、だれか安く譲ってくれる優しい人がいたら、お手紙で（TELは厳禁）ポシェット編集部「たけちゃんにFX-702を譲る」係まで送ってね（マニュアル，箱はなくてもいいよ)。
（たけちゃん）

♠ここだから言えるみんなの欲しいものシリーズ。
たけちゃんの1番欲しいものは、製図の単位です。エイキチの1番欲しいものは特注のでっかいイスです。でぶの1番欲しいものは亜美ちゃんです（うっぷ！…)。ゆみちゃんの1番欲しいものは「カラムーチョ」です。ハットリ君の1番欲しいものは、あと3年の独身生活です。例の山科さんの1番欲しいものは、まともなアルバイトです（よいしょっと)。ちなみに、私の1番欲しいものは、さくらさんのLATUMOFISです。
（うちのサクラがアホでこまるクー）

♠こんばんは、イラスト担当のパンプです。おまけにX-1で1画面プログラムを作ってしまいました。今回はこれしかやってません。よってもうおしまい。次回をお楽しみに。
（パンプ）

♠冗談で書いたらホントに文句がきた。ちょっと鋭いのでビビッてしまったが、やはり結果的に予定どおり私が正しかった。ああ、一度でいいから正しくなくなってみたい。
（常に正しいでぶ）

♠本誌の編集狂記は、編集が始まるまえに書かれるインチキページだけど、うちの飛後記はホンマモンの後記でっせ。この後記を書いてから1週間後には、ポシェットの印刷が終わるのだ。きのうは印刷屋さんにさんざんおこられちゃったし、いつになったら早く後記が書けるんだろう。
（山科）

♠やはり日本人に横文字は似合わないぜ。……ということでまたまた表紙が変わりました。やっとログラム・オシェットと読む人がいなくなりました。よかよか。そんじゃまた、来年ネ。(Merry Xmas　ハットリくん)

テクノポリス増刊
プログラムポシェット 第5号

●発行人　山下辰巳
●編集人　佐瀬伸治

STAFF
●編集担当／山森尚
●編集／山科敦之
●表紙デザイン／鈴木俊明
●本文デザイン／スズキトシアキデザインオフィス
●イラスト／とりいかずよし・増田秀美・金子やすよし・橋岡正和
●写真／萩原脩
●技術／本多裕・松下武諭・永吉敏男・渋谷隆
●フィニッシュ・デザイン／㈱創文新社
●印刷／凸版印刷㈱

©徳間書店　1984　本誌掲載の写真イラスト、記事およびプログラムの無断転載を禁じます。

応募シール
ポ5

"セガのパソコン"今がお買い得のチャンス!!

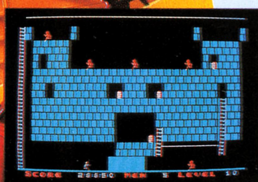
画面はなんと
80面!
"セガ版ロードランナー"
1人用

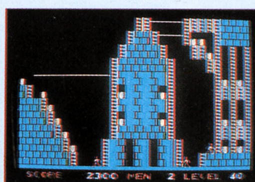
©ブローダーバンド

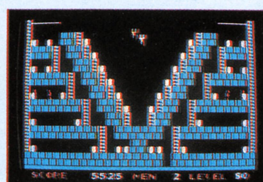
キャンペーン実施中 期間 '59 12/31まで

期間中、SC-3000かSC-3000Hをお買い上げの方に全員に、アノ人気のソフトゲーム「ロードランナー」をプレゼント!!――はっきり言って、このチャンス、見のがしてほしくない。

キーボードを使えば、オリジナル画面を176面まで作れるぞ!!







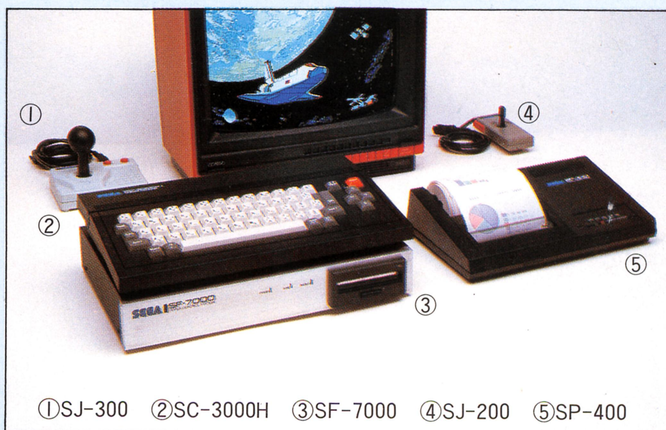
セガのゲームソフト No.1 独占「ロードランナー」

迷路の謎を解き明かしながら、敵の追跡をかわし、宝を奪っていくこのゲーム、画面はナント80面。さらにキーボードを使えば、自分だけのオリジナル画面もつくれる。興奮度で一歩リードしたセガ版「ロードランナー」。

僕と生活するパソコン。

セガのパソコンは、僕が遊ぶ時も学ぶ時も、いっしょ。たとえば、僕が1年ごと進級していくと同じように、このパソコンも使い方によってグレードアップしていく。高性能だから便利でスピーディ。でも操作はカンタン。ホント、いっしょに生活していて、暮しやすい。――セガのパソコンなら、ずっと、いっしょに生活して行けそう、だ。

SC-3000	本体標準価格	¥29,800
SC-3000H	本体標準価格	¥33 800



①SJ-300 ②SC-3000H ③SF-7000 ④SJ-200 ⑤SP-400

パソコンファンは絶賛した。強力な周辺機器

日本初で新発売 ¥79,800

――多機能マルチ接続マシン。その名もスーパーコントロール・ステーション<SF-7000>

●**8Bパラレル端子装備**/ワープロ・作図に各種大型のプリンタ、プロッタに接続可能。●**RC-232C端子装備**/各種のデータ入出力にパソコン相互接続や遠距離接続(電話使用)が可能。●**大容量640KB内蔵**/たとえば年賀状の差し出し人リストを作るなど、1行50音でナント500人分もメモリー。●**高性能コンパクトフロッピーディスク内蔵**●**ワイドな互換性**/MSXパソコンにも使える。●**ディスク・ベーシックつき(同梱)**

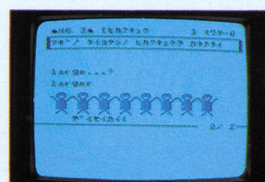
応援します。パソコン学習

〈豊富な学習ソフト〉

勉強が楽しくなるなんて言えばウソになるけど、でも、教科書や参考書とニラメッコしてやるよりは、ずっとおもしろく勉強できる。各教科別・学年別と種類豊富。各¥3,800



算数(小四上)



英文法(中二)

SEGA®

株式会社 セガ・エンタープライゼス

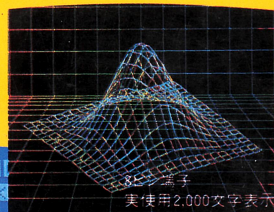
〒144 東京都羽田1-2-12 ☎(03)742-3171(大代表)
パーソナルコンピュータ事業本部

セガSC-3000シリーズ、SG-1000シリーズはツクダオリジナル製ゲームソフトが使えます。

ゼネラル GENERAL

1台3役

時代に応えたパワフルマシン
3ウェイ設計のニュータイプ《Ver.II》誕生！



ディスプレイモニター

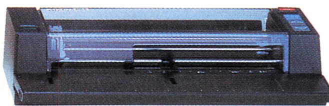


MSXパソコン



テレビ

カセットデータレコーダーLMC-1001形
標準価格 12,800円



プロッタープリンターPCP-5501形
標準価格54,800円

※画面は、はめこみ合成です。

ゼネラル MSX テレビ PAXON
ニュータイプ Ver.II (バージョン・ツー)

PCT-55形（テレビ本体）
標準価格138,000円

ＭＳＸテレビ・PAXONの第二弾、《Ver.II》は、テレビ・ディスプレイモニター・ＭＳＸパソコンの３つの機能が楽しめ、ＲＡＭ容量は32Ｋバイト搭載。さらにＲＧＢ端子・ＡＶ入力端子を備えた拡張性に富んだ未来派マシンです。

RGB端子で本格的なモニター機能を発揮

一般のパソコン接続用に角形８ピンＲＧＢ端子（TTLレベル）を装備。外部パソコンからＲＧＢ信号をダイレクトに入力し、実使用2,000文字表示の高精度ファインピッチブラウン管へ、鮮明に表示します。将来、よりグレードアップしたパソコンシステムとする場合にとっても便利。本格的なディスプレイモニターとしての機能を充分に果たしてくれます。

AV入力端子でAV機器からダイレクト入力

お手持ちのＶＴＲ・ビデオディスク等のＡＶ機器や、衛星放送用チューナーがダイレクトに入力できる映像・音声入力端子を装備。信号変換ノイズなどの障害が少ないため、忠実で鮮明な映像再生が行われます。

MSXパソコンのRAM容量は32Kバイト

パソコンのソフトウェアの書き込み用ＲＡＭは、32Ｋバイトを搭載。ビギナーの方がプログラムを組む場合や大容量を必要とするソフトウェアにも余裕たっぷりです。

■パソコン操作の途中で、テレビに切り換えても記憶させたプログラムが保護されるメモリーホールドスイッチ採用■電源「ＯＮ」の状態で、ＲＯＭカートリッジを抜き差しした場合のトラブルを防止するスロットスイッチ採用

PCT-55・50形の共通特長

●ＲＧＢ回路直結でグラフィック表示や小さい文字も鮮明表示●パソコンの画面ズレがなく調整不要●テレビ↔パソコンの切換えもワンタッチ。アンテナ線の着脱や配線の手間も不要●有線テレビ放送（ミッドバンド）も受信可能。

パソコン入門に、テレビに……
気楽に楽しめるスタンダード機



テレビPCT-50形	標準価格128,000円
キーボードPCK-50形	標準価格 18,500円
ジョイスティックPCJ-50形	標準価格(1コ)3,500円

（シルバー(S)もあります）

お年玉プレゼント
50人にゲームソフトが当る！
資料請求券をハガキに貼り、住所、氏名、年令、職業をご記入の上、昭和60年１月７日（当日消印有効）までに下記へお送りください。抽選で50名様にＭＳＸゲームソフトをプレゼント。発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

高解像度カラーCRTディスプレイ



DM-405形〈14形〉
標準価格67,800円
●スーパーダークブラウン管採用
●8ピン/21ピンコネクター装備

お年玉プレゼント及びお問合せは：株式会社 ゼネラル 国内営業事業部開発商品課〒213川崎市高津区末長1116番地☎044(866)1111(大代表)
※ご購入の際は、購入年月日、販売店名などの所定事項を記入した保証書を必ずお受けとりください。 MSX はマイクロソフト社の商標です。

資料請求券 テクノ1

©徳間書店 1984 印刷 凸版印刷 Printed in Japan 雑誌 06450―12